



Pełna wersja gry CARMAGEDDON

nr indeksu 351555
nr 6/2002 • 14.05.2002

CLICK!

Cena
6.50 zł
(zawiera
7% VAT)

Gry • Programy • Internet • Sprzet • Konsole

DUKE NUKEM
MANHATTAN PROJECT

**DUNGEON
SIEGE**



Jedi Knight 2

Virtua Fighter 4

Tu powinna
być płyta
CD-ROM

Wybieramy kartę graficzną • GameCube bez tajemnic • Sekrety GeForce 4



GROM HELLSCREAM

Ten potężny wódz plemienia
Wojennej Pieśni był pierwszym
orkiem, który został skażony przez
moc demonów. Teraz poszukuje
sposobu na zdjęcie klątwy
i okupienia swego ludu.

WARCRAFT REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIAGA ARMIA CHAOSU!



WALKA Prowadź do boju swe armie dowodzone przez poleźnych herosów.



3D Podziwiaj całkowicie trójwymiarową, tętniącą życiem, krainę Azeroth.



STRATEGIA Odkryj sekrety czterech unikalnych ras.



www.blizzard.com

JUŻ W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS



ŚWIAT POGRAŻYŁ SIĘ W WOJNIE...



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!



Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwa, pozyskaj sojuszników i ruszaj do wojny!



Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.



Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swoich wojsk, aby pokonać nieprzejmniętą.

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia” w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!

EKSKLUZYWNE POLSKIE WYDANIE ZAWIERA:

• grę Warrior Kings PL
• super prezent - stalowy kubek z logo gry za darmo



SKLEP W WYKONANIE
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSKUSJA W POLSKIM
CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



CAŁOŚĆ W PRZYSTĘPNEJ CENIE 99 zł

W SPRZEDAŻY OD 5 CZERWCA!

WARLORDS™ BATTLECRY™

Warlords Battlecry II to doskonałe połączenie gry strategicznej z grą RPG. Rozwiązanie te pozwala stworzyć potężnego herosa, który w miarę upływu gry, będzie zdobywał punkty doświadczenia, uczył się nowych czarów i do końca gry pozostanie wodzem Twojej armii. Warlords Battlecry II oferuje aż 12 różnych ras takich jak Leśne Elfy, Demony, Orki oraz 20 dostępnych klas głównego bohatera takich jak rycerz, zabójca, mag, złodziej, kleryk oraz wiele innych.

Odkryj świat Warlords, zarządzaj potężnym królestwem i prowadź ogromne armie do zwycięstwa. Wyrusź w niezwykłą podróż do mitycznej krainy Etheria, by odkryć nowe, tajemnicze i niezbadane miejsca. Delektuj się znakomitą i szczegółową grafiką oraz wspaniałą oprawą muzyczną.

**OBUDŹ W SOBIE DUCHA WALKI.
WIELKA WOJNA W ETHERII NIE MOŻE
ODBYWAĆ SIĘ BEZ CIEBIE!**

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
69⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Już w kioskach
na terenie całego
kraju dynamiczna gra
sportowa „Piłkarski
Mistrzostwa Świata
2002 Korea/Japonia
w rewelacyjnie
niskiej cenie
19,99 zł



SPRZEDAŻ WYŁĄCZNA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.warlords.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DISTRIBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT
ARTYSTYCZNY
wp.pl
ury.wp.pl

SSG

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

© 2002 Ubi Soft, Inc. © 2002 Strategic Studies Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment są znakami towarowymi Ubi Soft, Inc. Warlords Battlecry jest znakiem towarowym Strategic Studies Group. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.

Tato, a Marcin powiedział...

Jednym z ulubionych zajęć gatunku Homo Sapiens jest plotkowanie, nie więc dziwnego, że to zajęcie nie ominęło branży komputerowej i growej. Ba, niektórzy nawet z tego nieźle żyją – np. redakcje pism komputerowych – no bo na czym, jak nie na rozpowszechnianiu odpowiednio spreparowanych przez twórców gry ploteczek, polega pisanie newsów czy zapowiedzi? Gorzej, gdy wrodzona fantazja autora bierze górę nad zdrowym rozsądkiem i możemy przeczytać o różnych dziwnych rzeczach... Albo – co gorsze – gdy dochodzi do rozpowszechniania wiadomości równie starych, co ruiny rzymskiego koloseum (to ostatnie stosuje na przykład jedna z redakcji przy podawaniu wyników statystycznych dotyczących sprzedaży). Ostatnio też było dane nam dowiedzieć się, że CLICK!, którego robimy i którego znacie jest zupełnie innym piśmem, niż CLICK! „dobrze znany” pewnym osobom. Według relacji osobnika „znającego” nasze pismo (opinia wyrażona e-mailem) jesteśmy kiepscy, bo... brakuje nam CD z pełną wersją gry, poradników oraz działu z nowościami. Niestety, nieszczęśnik nie był w stanie odpowiedzieć na pytanie, kiedy ostatnio miał w ręku CLICKA! Cóż, jak widać życie potrafi płać różne niespodzianki...

Skończmy więc już rozważania o plotkach i przejdźmy do tego, co najważniejsze, czyli zawartości numeru. W tym miesiącu mamy dla was kilka naprawdę niesamowitych tytułów! Pośród nich na szczególną uwagę zasługują JEDI KNIGHT 2, DUNGEON SIEGE oraz DUKE NUKEM PROJECT MANHATTAN. Miłośników PS2 ucieszą zaś recenzje VIRTUA FIGHTER 4 oraz STATE OF EMERGENCY. Nie zapomnieliśmy też o posiadaczach konsolki GBA – mamy dla nich opisy gier TONY HAWK PRO SKATER 3, PITFALL, X-MEN oraz ADVANCE WARS. Oczywiście poza tymi perełkami mamy także recenzje wielu innych dobrych gier. Jak zwykle nie zabrakło także poradników, kodów oraz działu sprzętowego, w którym zajęliśmy się między innymi konsolą GAMECUBE.

Na płycie CD znajdziecie zaś pełną wersję jednej z najbardziej kontrowersyjnych gier w historii – na naszym krążku jest sam... CARMAGEDDON wraz z kilkoma dodatkami ulepszającymi zabawę. Poza tym oczywiście są tu też najnowsze wersje demo gier i tapety dla Windows. A więc – życzymy dobrej lektury i wspaniałej zabawy...

redakcja

Następny numer 11 czerwca

Tytuł, gatunek, producent

Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPR.

Cena

Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe

W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy

Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie

Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytaj też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry

Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 11. Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Click Raider: Last Action

Arcade / H.Dover / H.B. Salt

Platformy: PC, GBC, GBA, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Procesor 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akceleracja 3D, karta dźwiękowa

Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6

+ Bardzo dobre opinie na każdy wydany tytuł, wieloletni sukcesy. Po prostu musisz to mieć!

- Tak bardzo widać, że nie mamy czasu na nic innego! Zastanawiamy się tylko o tym!

Przełożyliśmy wszystkie teksty i do tego stworzyliśmy w Polsce, bez pomocy sprytnych łapoczek, Anglików i Amerykanów...

Tak oceniamy

6 CLICK!

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy
takim znacznikiem na stronie



W tym numerze CLICKA!



EXTRA

- 18 Warcraft: pierwsze wrażenia
- 76 Warcraft: Relacja z Frankfurtu
- 76 Wywiad z twórcami Warcraft



ZAPOWIEDZI

- 13 C&C Generals
- 14 Collin McRae 3.0
- 10 Final Fantasy X (PS2)
- 11 Frequency (PS2)
- 15 Icewind Dale 2
- 8 Nowości ze świata gier
- 12 Sims Online
- 17 Star Wars: Knights of Jedi
- 16 Tomb Raider 6



LISTA PRZEBÓJÓW

- 10 TOP 20



TESTY

- 43 Advance Wars (GBA)
- 30 Another War
- 34 Blood Omen II



JEDI KNIGHT 2

s. 24



STATE OF EMERGENCY

s. 44



SPRZĘT

- 63 Karty graficzne
- 66 GeForce 4
- 68 Tajemnice GameCube'a



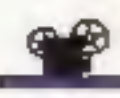
INTERNET

- 70 Najciekawsze strony w Sieci



PROGRAMY

- 72 Komunikatory internetowe



KINO

- 73 Na co warto wybrać się do kina



NEWSY

- 74 Nowinki techniczne i nie tylko



KONKURSY, LISTY

- 82 Komiks
- 78 Listy do redakcji
- 80 Porady techniczne
- 81 Rozwiązanie konkursów



DUNGEON SIEGE

s. 20



WARCRAFT III

s. 18

- 36 Capitalism 2
- 28 Duke Nukem Manhattan Project
- 20 Dungeon Siege
- 41 FIFA 2002
- 39 Goofy, Nowe szaty króla, Muminki
- 38 Jazz i Faust
- 24 Jedi Knight 2
- 42 Pitfall (GBA)
- 40 Primitive Wars PL
- 44 State of Emergency (PS2)
- 32 Starmageddon
- 43 Tony Hawk's Pro Skater 3 (GBA)
- 50 Ultima Online
- 46 Virtua Fighter 4 (PS2)
- 42 X-Men (GBA)



PORADNIKI I KODY

- 50 Heroes of M&M 4 – poradnik
- 52 Kody PC & PS2
- 58 Warrior Kings – poradnik



DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

s. 28

Karty graficzne:
trudny wybór?

s. 63

CARMAGEDDON

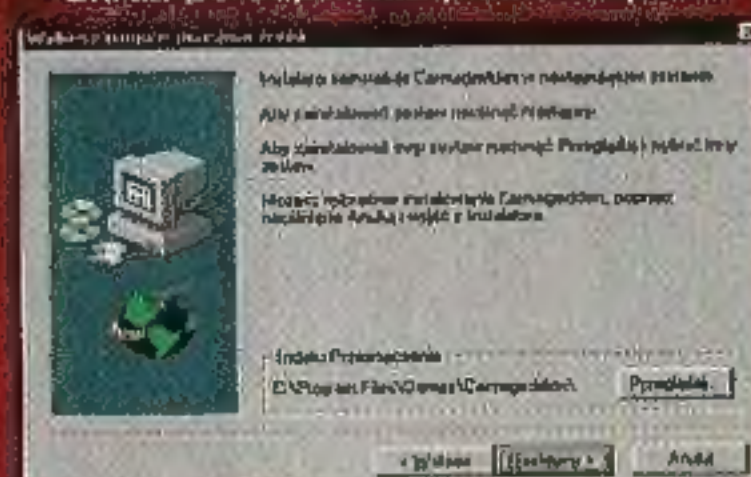
**Tego na pewno się po nas nie spodziewałeś!
Mamy dla ciebie jedną z najbrutalniejszych
gier w historii! CARMAGEDDON!!!!**

INSTALACJA

Pomimo że gra przeznaczona jest dla archaicznego już środowiska MS DOS, mamy tu instalator, dzięki któremu bez problemu uruchomisz CARMAGEDDON na najnowszych oknach Microsoftu. Wejdź do katalogu CARM95 i odpal plik SETUP.EXE. Po chwili powinien uruchomić się program instalacyjny. Wszystko jest po polsku, więc nie będziesz miał większych problemów.



Ekran po odpaleniu pliku setup.exe



Wielkość instalacji i ścieżka dostępu

Jeśli myślisz, że twórcy gier komputerowych są psychicznie chorzy, odpalając CARMAGEDDON tylko utwierdzisz się w tym przekonaniu! Gra w czasie premiery miała wielkie problemy z ukazaniem się w niektórych krajach europejskich, a wiele edycji zostało bezlitośnie ocenzurowanych. To „coś” dołączone na okładkę bieżącego numeru CLICK!, to wyścigi CARMAGEDDON w najczystszej postaci. Zero cenzury, zero zombiaków, pełno krwi, ostrej rywalizacji i swądu palonej gumy. A wszystko to w profesjonalnej polskiej wersji językowej! Jest jednak jedno „ale”. Gra przeznaczona jest dla starszych graczy. Sceny przemocy i wszędobylska krew nie nadają się dla młodszych odbiorców. Jeśli nie chcesz kompletnie ześwirować i trafić do szpitala dla psychicznie chorych, nie uruchamiaj tej gry! Odstaw ją spokojnie na półkę i spróbuj za kilka lat. Nic nie stracisz, a zyskasz zdrowy rozsądek.



PORADY

Brutalne wyścigi samochodowe to nie przelewki. Pamiętaj, że dojechanie na metę tutaj nie jest sprawą priorytetową! Najwięcej satysfakcji i pieniędzy otrzymujesz za zdemolowanie pojazdów przeciwnika i przejechanych przypadkowo przechodniów. Również za styl, w jakim to robisz, możesz otrzymać dodatkowe bonusy punktowe. W ten sam sposób uzyskujesz cenny czas, bez którego nie będzie ci dana samowolna jazda po trasie i robienie skutecznej rozróby. Nie zapomnij o tym, że twój samochód też ulega uszkodzeniom i zawsze używaj automatycznej naprawy. O ile tylko masz odpowiedni zapas gotówki!

KODY

Podczas gry, w trakcie jazdy, wpisz następujące ciągi znaków:

bigbottom – pocięta karoseria
superhoops – eksplodujący przechodnie
goggleplex – dodatkowe możliwości pod wodą
spamforrest – natychmiastowy hamulec ręczny
inifeloft – narkotyki
buyournextgame – miękkie zawieszenie
chickenfodder – odbijanie od ścian
funnyjam – przechodnie z turbodoladowaniem
islandrules – specjalne efekty przy stłuczkach
smalludders – przechodnie stają się gigantami!

USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianom! Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nie uruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

CLICK! Bonus

Myślisz, że folder **Click! Bonus** zdobył już w twoich oczach wystarczające wyrazy uznania. Jak wiadomo, **CARMAGEDDON** ma na karku swoje lata i dorobił się w tym czasie wielu dodatków, nowych samochodów, przeróbek i patchy. Przetraszałem w tym celu czeluście Internetu i nie omieszkam zamieścić wszystkiego co możliwe w oddzielnych, poszegregowanych tematycznie katalogach. Redakcja jednak nie ponosi odpowiedzialności za umieszczone na płycie dodatki i sposób ich działania. Każdy plik ma swój własny opis w języku angielskim i tam powinieneś szukać pomocy. W sekcji demo tym razem mamy dla ciebie świetną podwodną strzelaninę z elementami przygodowymi o obłędnej wręcz grafice – **AQUANOX**.

Zamieszczamy też sporą dawkę tapet z motywami z najnowszych gier komputerowych, abys mógł nieco upiększyć Pulpit Windows swojego komputera.

Standardowo też czeka na ciebie polska instrukcja do gry w formacie PDF. Zainstaluj **ACROBAT READER**, który znajduje się w odpowiednim katalogu. To wszystko!

Aliens vs Predator: Primal Hunt

PC



Serra Ent. i Fox Interactive zapowiedziały oficjalny dodatek do wydanej niedawno drugiej części sagi ALIENS Vs PREDATOR. Akcja mającego ukazać się w czerwcu PRIMAL HUNT toczy się będzie 500 lat przed wydarzeniami, których świadkiem byłeś podczas gry w AVP2. Zupełnie nowy scenariusz, nowe rodzaje środków zniszczenia, dodani przeciwnicy, dziewięć nowych misji dla trybu singleplayer, cztery mapy do gry wieloosobowej, nieznane dotąd obszary i nowa rasa PredAlien (skrzyżowanie Obcego z Predatorem), to główne elementy, dzięki którym – jak zapewniają producenci – fani serii uzyskają kilka cennych odpowiedzi na frapujące ich od pierwszej części pytania.

ni przeciwnicy, dziewięć nowych misji dla trybu singleplayer, cztery mapy do gry wieloosobowej, nieznane dotąd obszary i nowa rasa PredAlien (skrzyżowanie Obcego z Predatorem), to główne elementy, dzięki którym – jak zapewniają producenci – fani serii uzyskają kilka cennych odpowiedzi na frapujące ich od pierwszej części pytania.

Final Fantasy XI

PS2

Drogi gracz, oto japońskiej telenoweli ciąg dalszy... Jak ma to miejsce przy okazji całej serii FINAL FANTASY, dziesiąta część nie zagościła jeszcze na dobre na ekranach telewizorów, a już trwają zaawansowane prace nad kolejną, jedenastą (!), odsłoną tego kultowego RPG. Co nowego? Sceptycy twierdzą, że od dawna nie było w tym temacie nic świeżego, ale programiści zapowiadają, iż fani serii nie będą zawiedzeni. Oprócz szeregu nowych gildii, do których będzie można się zapisać, dodana zostanie możliwość podnoszenia statystyk bohaterów dzięki jedzeniu odpowiednich posiłków! Odpowiednie posiłki będą mogły wpłynąć na twój organizm pozytywnie lub też negatywnie! Bohaterowie będą teraz tłumnie poruszać się na chocobosach, czyli na znanych z serii FF nieco przerośniętych kurczakach. Da to dużo większą swobodę poruszania się i nowe możliwości, takie jak np. drażnienie w ziemi w poszukiwaniu ukrytych przedmiotów! Premiera gry w Japonii już 16 maja tego roku! Nie możemy się doczekać.



F355 Challenge

PS2

Już niedługo jeden z najlepszych symulatorów samochodowych wprost z konsoli SEGA DREAMCAST zagości w czytnikach posiadaczy konsol PLAYSTATION 2. Grupa developerska AM2 wzięła się właśnie za konwersję F355 CHALLENGE, przeznaczoną specjalnie dla konsoli SONY. Nie będzie to jednak zwykłe przeniesienie tytułu na inną platformę. Programiści zadbają o garść przyjemnych dodatków i grafikę o wyśrubowanych parametrach, zgodną z obecnie przyjętymi standardami. Wyciągi wypucowanych F355 po takich torach jak Monza, Suzuka, Motegi czy też autentycznym torze testowym Ferrari w Fiorano to coś, co powinno zadowolić wszystkich maniaków prędkości! To będzie kolejne Ferrari w moim garażu :)



Karma: Immortality

PC

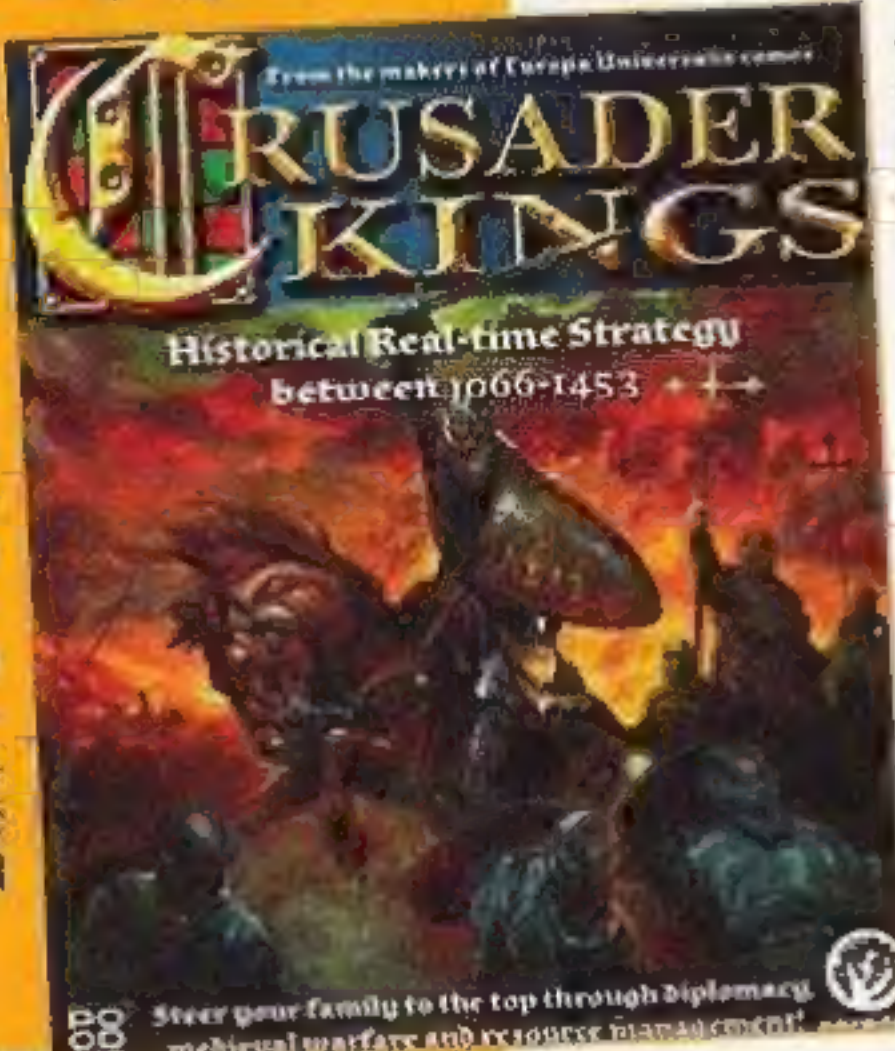
Już od dawna wiadomo, że gry komputerowe nie powstają jedynie za wielką wodą. Dowodem na to jest koreańska firma Dragonfly, która za cel obrała sobie międzynarodowy sukces. Na ukończeniu jest już strzelanina FPP osadzona w czasach II Wojny Światowej, jak i w przyszłości, w klimatach s-f. Gra oferować będzie szereg misji dla pojedynczego gracza oraz masę map do rozgrywek sieciowych. Nowoczesny engine graficzny, który usatysfakcjonuje najwybredniejszych graczy oraz niebanalna fabuła mogą okazać się kluczem do zamierzonego sukcesu. KARMA na razie nie ma oficjalnego wydawcy, ale być może dzięki nadchodzącym targom E3 i zapowiadanej oficjalnej prezentacji gry wszystko będzie jasne.



Crusader Kings

PC

Strategia turowa stworzona na silniku EUROPA UNIVERSALIS, której akcja toczy się w czasach feudalnych królestw Europy lat 1066–1453, to zdecydowanie jeden z bardziej smakowitych kąsków tego miesiąca. W odróżnieniu od EU, gra skupi się bardziej na zdobyciu prestiżu i bogactw niż na budowaniu imperium. Potęgą i władzą dynastii, którą będziesz reprezentował, to zdecydowanie istotniejsze cele niż ekspansja na sąsiednie obszary. Z ciekawostek trzeba dodać, że zapisany stan gry będzie możliwy do odczytania przez EUROPA UNIVERSALIS 2, a ty będziesz mógł prowadzić swoją dynastię przez kolejne pokolenia! Wspaniały pomysł! Jak dla mnie, to szykuje się ponowne przechodzenie EU2, ale najpierw jednak trzeba będzie skończyć CRUSADER KINGS!



Mahjongg 3D

PC



Któż nie grał w MAHJONGG? Łamigłówka, polegająca na dobieraniu par identycznych klocków z ustawionej na podłożu piramidki, znana jest jeszcze z komputerów klasy AT, a jej korzenie sięgają zamierzających czasów Dalekiego Wschodu. W pełni trójwymiarowy MAHJONGG oferować będzie swobodne poruszanie kamerą, ponad 90 kształtów piramidki i wiele rodzajów klocków. Grę dystrybuować w Polsce będzie MANTA MULTIMEDIA, a cena nie przekroczy 40 zł.

SimCity 4 PC

Tak! Czwarta część jednej z najpopularniejszych gier wszech czasów jest już na horyzoncie! Widać, że MAXIS nie jest bynajmniej firmą podupadającą i pod skrzydłami EA radzi sobie wyśmienicie. Czwarte SIMCITY zapowiada się niemal tak rewelacyjnie, jak miało to miejsce w przypadku THE SIMS. Scenariusze obejmować będą przygotowane przez autorów metropolie. Do wybudowania będzie cały szereg nowych budynków, a do opanowania jeszcze więcej sytuacji niż w poprzednich częściach. I nie chodzi tu bynajmniej tylko o katastrofy finansowe. Podciągnięta do dzisiejszych standardów grafika, oprawiona we wspaniałe efekty dźwiękowe, przedstawia czwarte SIM CITY jako wyjątkowo smakowity kąsek dla wszystkich maniaków budowania miasta.



Midtown Madness 3 XBOX



Odwzorowane z zegarmistrzowską precyzją miasta z całego świata i pełna, niczym nie ograniczona swoboda poruszania się po nich samochodem to coś, co już od kilku lat można znaleźć w znakomitej serii MIDTOWN MADNESS. Trzecia część tej gry zapowiadana jest, jak na razie, wyłącznie na konsolę Microsoftu – Xbox, ale nie wykluczone, że posiadacze pecetów również będą mogli wyżyć się do woli, robiąc demolkę na ulicach Londynu czy Los Angeles. Upiększona grafika, poprawiony model jazdy i inteligencja przeciwników powinny sprawić, że wszyscy po raz kolejny z uśmiechem na twarzy zasiądą za kółkiem najbardziej wypasionych wózków z całego świata i oddadzą się bez reszty swoim prymitywnym instynktom!

Dino Island PC

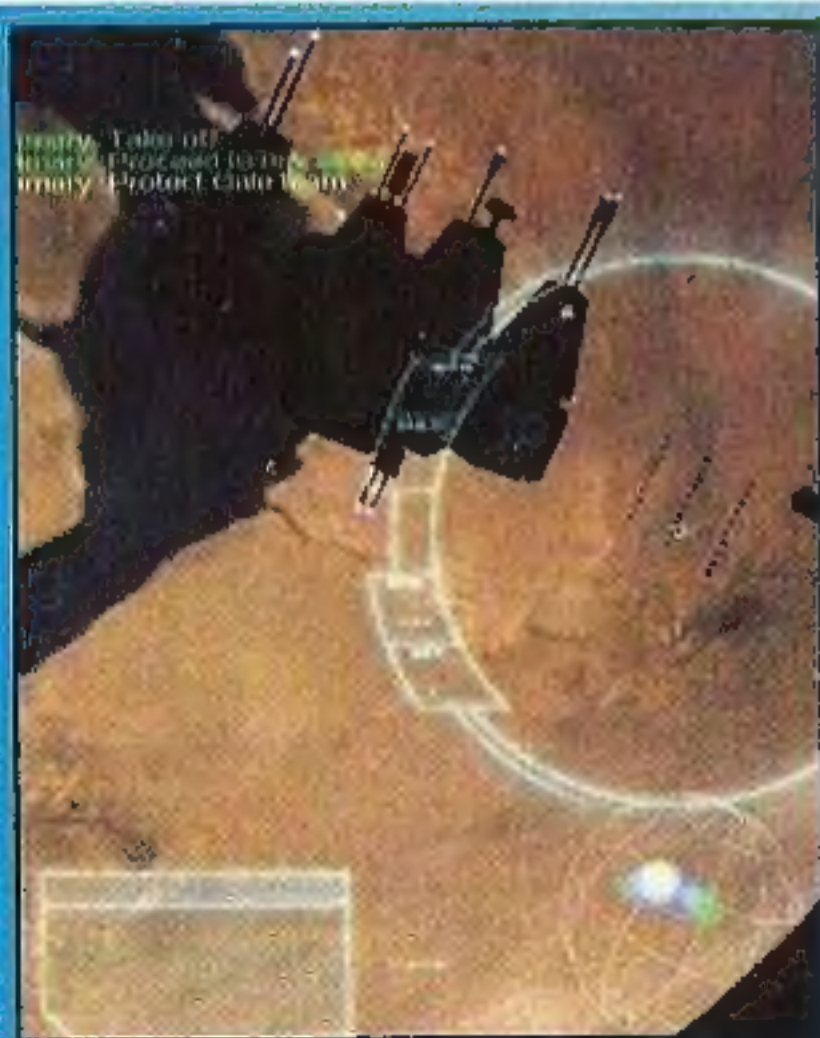
Komu znudziło się nadzorowanie zwykłego ogrodu zoologicznego, już niedługo będzie mógł wcielić się w rolę dyrektora parku dla dinozaurów. DINO ISLAND będzie w pełni trójwymiarową strategią ekonomiczną. Po rozpoczęciu gry zastaniesz pustą wyspę, a twoim zadaniem będzie przekształcenie jej w sprawnie prosperujący ośrodek rozrywkowy. Główną rolę odegra ponad dwadzieścia typów dinozaurów i zróżnicowane atrakcje twojego ogrodu, jak np. walki dinozaurów, wyścigi czy też sporty z udziałem tych prehistorycznych gadów. Dodatkowo liczyć się będą też wszelkie dobra przynoszące czysty zysk – kolejki górskie, restauracje i sklepy z pamiątkami. Dodatkowo będziesz mógł do woli rozmnażać i klonować swoich podopiecznych. Co za brak humanitaryzmu!



Homeplanet

PC

Każdy w życiu szuka swego miejsca. Z takiego założenia wyszli producenci gry HOMEPLANET, symulatora kosmicznego, w którym celem jest odnalezienie własnego miejsca we wszechświecie. Wielkie galaktyczne bitwy odbywające się na orbitach wokół planet, dowodzenie całymi flotami statków kosmicznych dzięki prostym i jasnym rozkazom, podobnym do tych znanych z serii MECHWARRIOR, oraz możliwość unowocześniania i rozbudowania swoich statków kosmicznych to cechy, które przyciągną przed monitory wszystkich fanów takich gier jak X-WING, WING COMMANDER czy też FREESPACE. Ponad 20 misji, 60 modeli statków kosmicznych, z czego 6 jest udostępnionych do pilotowania przez gracza, intuicyjne sterowanie, wciągająca fabuła i stosunkowo małe wymagania sprzętowe to elementy, dzięki którym HOMEPLANET ma szansę odnieść spory sukces. Czekamy na konkrety!



Mistmare

PC

Uschyłku XX wieku, zamiast wszelkich dóbr technologicznych, jakimi są telefony komórkowe, komputery czy też Internet, ludzkość zwróciła się do sił natury, Boga i magii w poszukiwaniu ratunku. Wszystko wygląda zupełnie inaczej niż mógłbyś sobie to wyobrazić. Dlaczego? To sprawa sił ciemności, o których dowiesz się więcej przy okazji ukazania się na rynku MISTMARE. Jest to w pełni trójwymiarowe Action RPG z naciskiem położonym na sferę przygodową, gdzie zobaczyć będzie można realistyczne efekty pogodowe, w tym podział akcji na dzień, noc, poranek, wieczór i odwiedzić słynne metropolie, takie jak Paryż, Londyn, Rzym czy też Kraków! Gra oferować będzie ponad 80 postaci NPC, kilka osób, które z chęcią dołączą do głównego bohatera, całą masę potworów do eksterminacji i zróżnicowane typy broni. Będziesz miał wybór między walką z potworami a ich oswojeniem! Do tego wszystkiego dochodzi szczegółowa grafika i wciągająca fabuła... standardowo :)



Delta Force: Task Force Dagger PC

Scenariusz nowego dodatku do DELTA FORCE oparty będzie na obecnych działaniach wojennych w Afganistanie. Gracz wcieli się w jednego z żołnierzy szeregu Sił Specjalnych i weźmie udział w 25 misjach rozgrywanych na Bliskim Wschodzie, w Kandaharze, Mazar-i-Sharif czy też Tora Bora. Temat na czasie. Najazd na bazę terrorystów, przejmowanie kontroli nad lotniskiem, zasadzki na wraże konwoje broni czy też eliminacja wyrzutni rakiet to kilka z szeregu misji. TASK FORCE DAGGER, oparty na silniku LAND WARRIORA, nie będzie wymagał podstawowej wersji gry. Data premiery przewidziana jest na koniec maja.



TOP-20

Wasza lista przebojów

- 1  **Max Payne**
Remedy Ent. / Play It! - PC
- 2  **Grand Theft Auto 3**
Rockstar Games / Play-It! - PS2
- 3  **Medal Of Honor: Allied Assault**
Electronic Arts / IM Group - PC
- 4  **Heroes of M&M IV**
NWCC / CD Projekt - PC
- 5  **Diablo 2**
Blizzard / CD Projekt - PC
- 6  **The Sims**
Maxis / IM Group - PC
- 7  **Cywilizacja III**
Firaxis Games / CD Projekt - PC
- 8  **Return To Castle Wolfenstein**
id Software / LEM - PC
- 9  **Harry Potter i Kamień Filozoficzny**
Electronic Arts / IM Group - PC, PSOne, GBA, GBC
- 10  **Tekken Tag Tournament**
Namco / SONY - PS2
- 11  **Heli Heroes**
Zuxxox / Topware - PC
- 12  **Tony Hawk's Pro Skater 3**
NeverSoft / LEM - PS2
- 13  **Wrota Baldura 2**
Interplay / CD Projekt - PC
- 14  **Rally Championship Xtreme**
Actualize / LEM - PC, PS2
- 15  **Golden Sun**
Nintendo / Lukas Toys - GBA
- 16  **Arcanum**
Sierra / Play It! - PC
- 17  **Quake 3: Arena**
id Software / LEM - PC
- 18  **Metal Gear Solid 2**
Kojima / Larzer - PS2
- 19  **Pool of Radiance 2**
SSI / Play It! - PC
- 20  **Unreal Tournament**
Epic / LEM - PC

CDPROJEKT

funduje nagrody dla głosujących na TOP-20

FINAL FANTASY X

To dziesiąta odsłona FINAL FANTASY. Co tym razem dostaną wszyscy fani sagi?

Jak wiadomo, gry o magicznych inicjałach FF powstają niczym grzyby po deszczu. Nie kończą się jeszcze prace nad jedną częścią, a już kolejna odsłona jest w fazie beta testów. Części VII i VIII nie wywarły na mnie żadnego wrażenia. Grafika w grze była poniżej krytyki, a fabuła... cóż, nie samą fabułą gra żyje. Historia była rzeczywiście bajkowa i potrafiła wciągnąć, ale dwuwymiarowe tło w niskiej rozdzielczości niemal odpychało od monitora. Teraz FINAL FANTASY wygląda tak jak powinien. Czyżbym dał się w końcu przekonać do tej serii? Pierwszych kilka chwil z dziesiątą odsłoną FF wskazało na to, że chyba jednak tak!

Najwięcej zmian spodziewać się można w zmodernizowanym systemie walki. Jak za-

pewnia Toshiro Tsuchida, reżyser tych momentów chwały, największe wrażenie zrobią miejsca, w których odbywać się będą batalie. To od nich w dużej mierze zależy klimat i realizm, który gracze tak bardzo kochają. I rzeczywiście, jedna z pierwszych walk odbytych na moście zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Również sam system sterowania postaciami i wydawania rozkazów w trakcie



FREQUENCY

Gra muzyczna: co za banal. Chwileczkę - odwołuję wszystko...



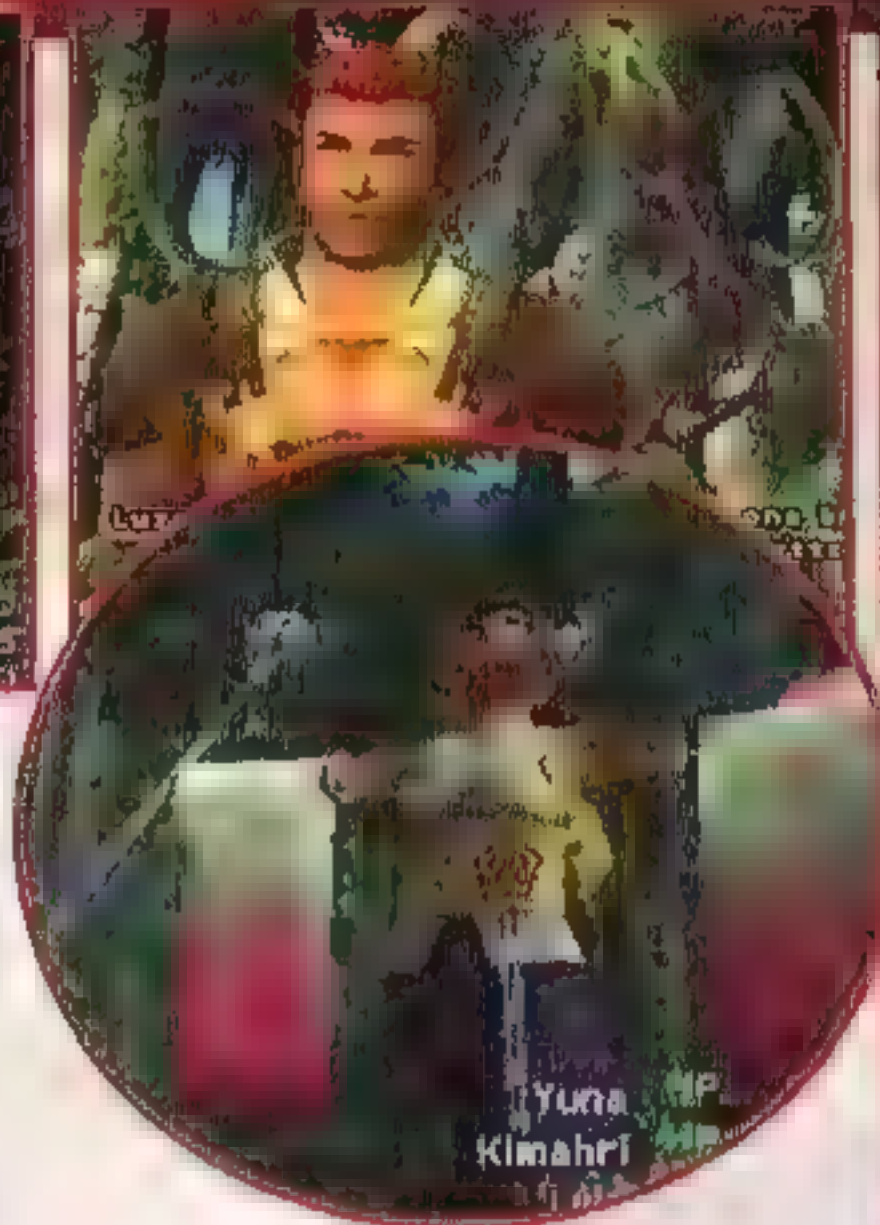
Jednym z odłamów muzyki elektronicznej jest muzyka klubowa. Właśnie jesteś świadkiem powstania nowego gatunku gier muzycznych - klubowych,

zwanych też grami imprezowymi. Produkcje muzyczne na konsolach to rzadkość, ale po każdej z nich można spodziewać się solidnej dawki dobrej zabawy. Nie liczyłem jednak na tak wielkiego kopa, jakiego zaserwowała mi beta wersja FREQUENCY!





bijatyki wydaje się bardziej „arcade'owy” i zintegrowany z historią. Przywołane potwory pozostają, teraz na polu bitwy i walczą do samego końca, co sprawia, że nie trzeba ich za każdym razem na nowo tworzyć. Dodać trzeba, że teraz liczyć się będzie – oprócz samej



siły ataków – zmysł taktyczny. Nie zawsze trzeba pokonać wszystkich przeciwników, aby pomyślnie zakończyć walkę! Zapowiada się wspaniała zabawa i tym razem japońskie RPG może oznaczać coś więcej niż tylko brazyjski serial.

Final Fantasy X

RPG / SquareSoft / Sony

Premiera: wiosna 2002

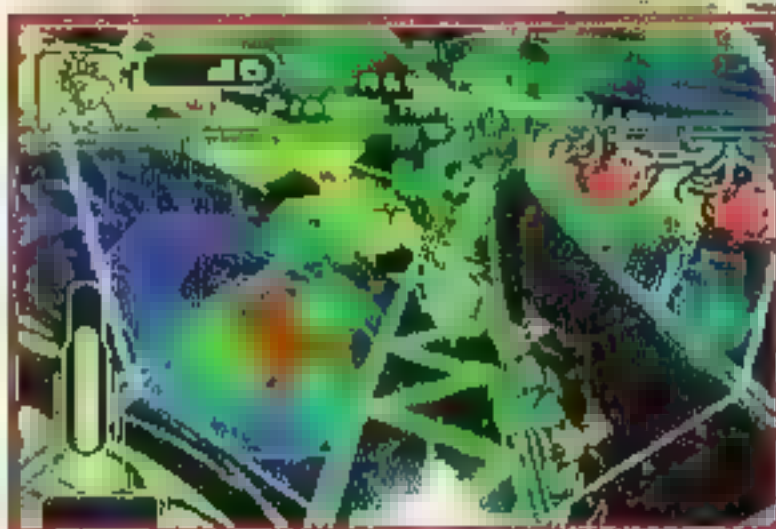
Multi:

FFX szykuje się na kolejną spikną opowieść, która przyciągnie przed ekrany wszystkich fanów serii. Czekamy już na jedenastą.

PC
PS2
DC
XB

Tu nie chodzi już o bezmyślne wybijanie rytmu, lecz o prawdziwy beat!

FREQUENCY będzie połączeniem prostego w obsłudze programu do tworzenia muzyki ze zręcznościową grą, polegającą na naciskaniu odpowiednich klawiszy na padzie. To jednak nie jest takie banalne, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. Światem gry będzie wirtualna rzeczywistość ścieżek dźwiękowych, po których swobodnie się poruszysz, wybijając kolejne linie melodyjne. To nieć Pad drży w rytmie uderzeń tak, abyś nie musiał tupać nogą. Znakomicie pomagają też w łapaniu beat'u, imitując subwoofer! Po prawidłowym zaliczeniu jednej linii przechodzisz do kolejnej i na bieżąco budujesz utwór! Niesamowite uczucie!



W grze usłyszysz i zmiksujesz całą masę kawałków, np. guru muzy klubowej RONI SIZE REPRAGENT, ORBITAL czy THE CRYSTAL METHOD. Już po przejrzeniu listy utworów wgniotło mnie w fotel, a moje wytrzeszczone oczy utkwiły w ekranie telewizora. Nie mogłem przestać grać i mikсовать! Nie obchodziło mnie GAME OVER – ja chciałem jeszcze, jeszcze więcej czarodziej muzy!

Frequency

Muzyczna / Harmonix Ltd. / Sony

Premiera: wiosna 2002

Multi:

Niech się schowają wszystkie dotychczasowe gry muzyczne! FREQUENCY wymiata wszystko, co stanie na jej drodze!

PC
PS2
DC
XB



NINTENDO
GAMECUBE

LAUNCH TITLES

to pełna lista gier w wersjach PAL, jakich można spodziewać się w dniu premiery konsoli w Europie, również w Polsce. Jak widać, wśród developerów można wyszczególnić oddziały takich wielkich firm jak SEGA, CRITERION STUDIOS, LUCAS ARTS, EA SPORTS czy też ACTIVISION. NINTENDO nie próżnuje i jest to najdłuższa lista tytułów na starcie konsoli w historii komputerowej rozrywki. Redakcja CLICK! wróży kostce GAMECUBE jak najlepiej, bo maszynka wyjątkowo przypadła nam do gustu. Już niedługo na naszych łamach będziecie mogli przeczytać recenzje i masę zapowiedzi gier, które ukazywać się będą sukcesywnie w Polsce.

Batman

Batman Vengeance

Luigi's Mansion

NHL Hitz

Burnout

Sonic Adventure 2 Battle

Crazy Taxi

Spiderman

Dave Mirra Freestyle BMX

Star Wars Rogue Leader

Donald Duck Quack Attack

Super Monkey Ball

ESPN Winter Sports

Tarzan Untamed

Extreme G: XG3

Tetris World

FIFA 2002 World Cup

Tony Hawk's Pro Skater 3

Gauntlet Dark Legacy

Wave Race: Blue Storm

ISS 2

Tytuły to to oczywiście lista gier dostępnych w Europie. Jak wiadomo, Polska to dziwny kraj, więc w dniu oddania numeru do druku nie było jeszcze wiadomo, które z tych tytułów będą dostępne w naszych sklepach. Bądźmy jednak dobrej myśli!



Nic tak nie podgrzewa zabawy, jak wspólne piczenie w kuchni

Ciekawe, czy panowie z Maxis spodziewali się tak wielkiego sukcesu gry THE SIMS? Tytuł ten nie jest obcy żadnemu graczowi i chociaż ma tylu zwolenników co przeciwników, z całą pewnością można przyznać mu odznakę bestsellera. Widząc wyniki sprzedaży, autorzy szybko zabrali się za przygotowywanie dodatków wzbogacających grę o niedostępne wcześniej funkcje. Tym właśnie sposobem powstał THE SIMS – WAKACJE, czwarty z kolei bonus, którego tytuł mówi wszystko.

Warto skupić się na osobnej produkcji serii – THE SIMS ONLINE. Będzie to nic innego, jak przeniesienie świata gry do sieci globalnej, gdzie nikt nie będzie mógł narzekać na zbyt niski poziom komputerowych graczy. A dlaczego? Bo ich nie będzie! I chociaż nie będzie to pozycja dla sieciowych fanatyków RPG, to z pewnością przypadnie do gustu miłośnikom ludzików. Autorzy twierdzą, iż ich najmłodsze dziecko nie będzie zaliczać się do tytułów wymagających spędzenia 20 godzin w tygodniu przy opiece nad wirtualną rodziną (choć pewnie i tacy się znajdą). Oprócz wyboru charakterystyki postaci, którą będziesz grać, na samym początku musisz także zdecydować się na miejsce zamieszkania. Do wyboru otrzymasz około 20 różnorodnych miast, przy czym sprawa domu nie jest już taka oczywista. Zasobność portfela nie będzie taka jak w oryginale i kupno własnego domu raczej odpada. Ale zamiast być bezdomnym, można... zamieszkać z kimś innym. Wobec tego nasuwa się pytanie: czy każdy



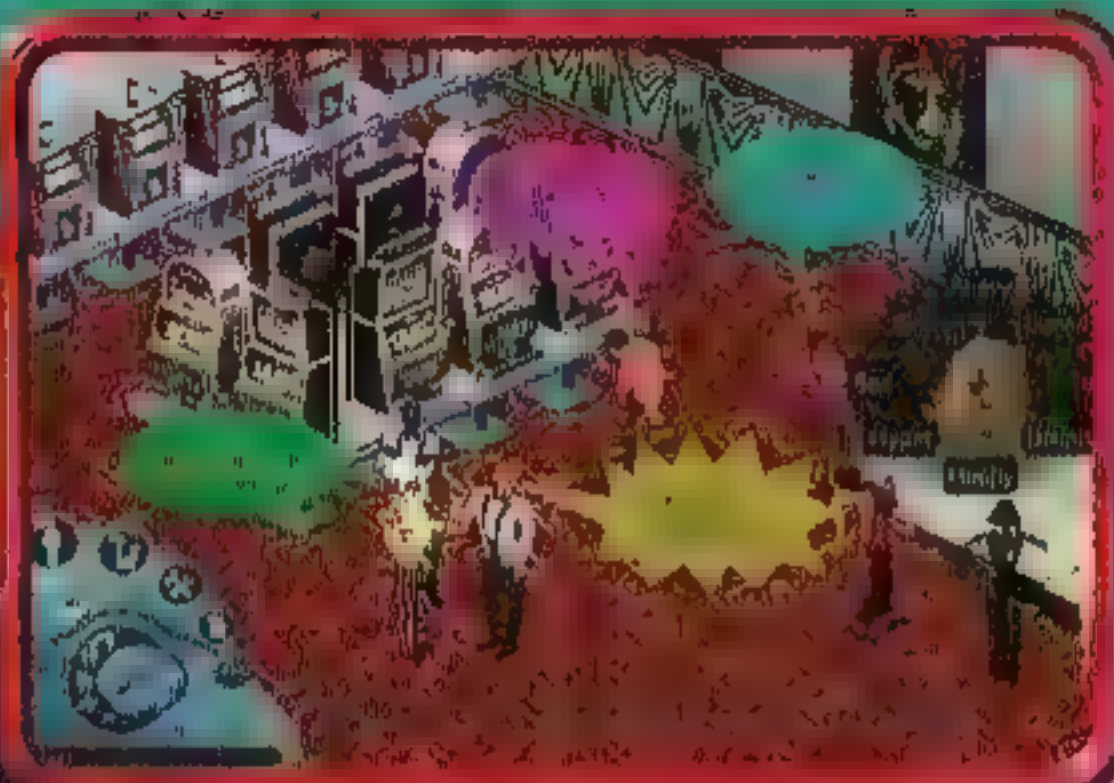
Znosi się na to, że żywotność Simów będzie nieskończona!

będzie mógł wejść do naszego domu bez twojej wiedzy? Otóż nie, bo przed intruzami będziesz zakładać blokady na drzwi. Ale i w tej kwestii należy uważać, bo samotny Sim nie jest w stanie zarobić pieniędzy, a te zdobyć można poprzez... wzajemne odwiedzanie się lub zatrudnienie u innego gracza.

Poznanie przyjaciół to jedna z najciekawszych rozrywek w grze. Bo któż nie chciałby zaprzyjaźnić się np. z milionerem? A poza tym, im więcej masz znajomych, tym mniej czasu na nudę. Prowadzone będą profile określające zainteresowania danej postaci, gdzie się aktualnie znajduje i gdzie jest jej dom. Prócz rozmowy bezpośredniej, można także wysłać komuś wiadomość.

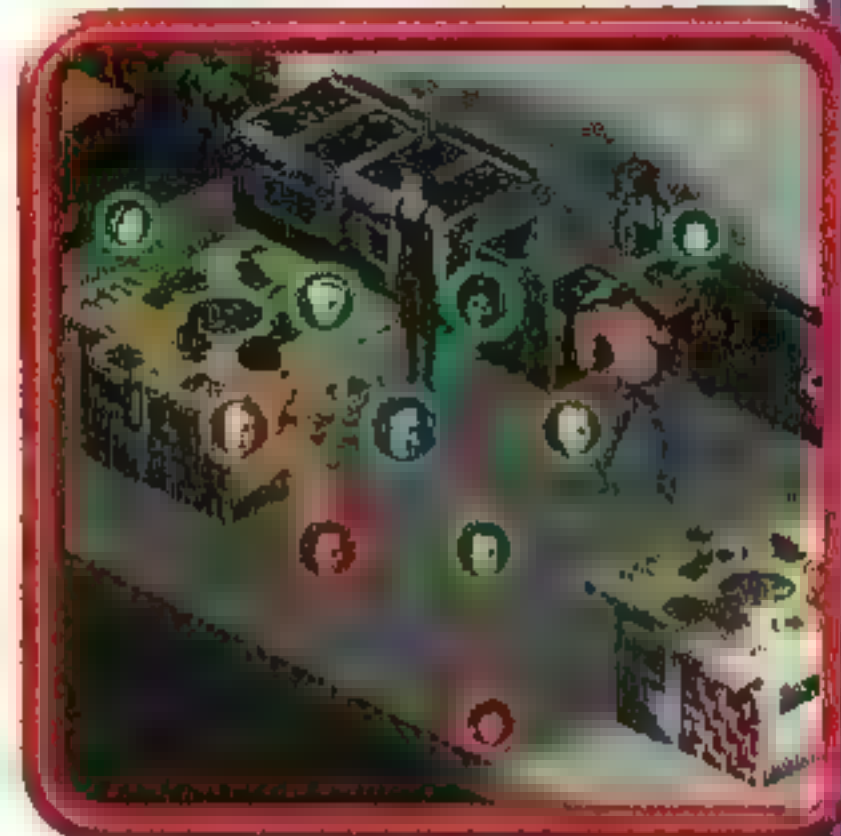
Jeśli ktoś ci się naprzykrza, możesz go po prostu wyłączyć ze swojego środowiska. Tym samym zabraknie złodziei, chuliganów czy bandytów. Brak przemocy z pewnością wyjdzie grze na dobre, bo przecież ma to być zabawa, a nie dziennik telewizyjny.

Jeśli chodzi o oprawę graficzną THE SIMS ONLINE, to nie możesz się spodziewać zbyt wielkich zmian. Dostępnych będzie ponad 300 nowych obiektów plus wszystkie znane z dodatków i oryginału. Będzie też można wgrać na serwer własne skóry czy przedmioty. Do ciekawostek warto zaliczyć system wymiany przedmiotów. Gracze będą uczestniczyć we wspólnych zabawach. Może partyjka szachów albo gra w piłkę?



Do kasyna nie wejdiesz, jak widać, w przebraniu clowna. Ale może zaoszczędzisz

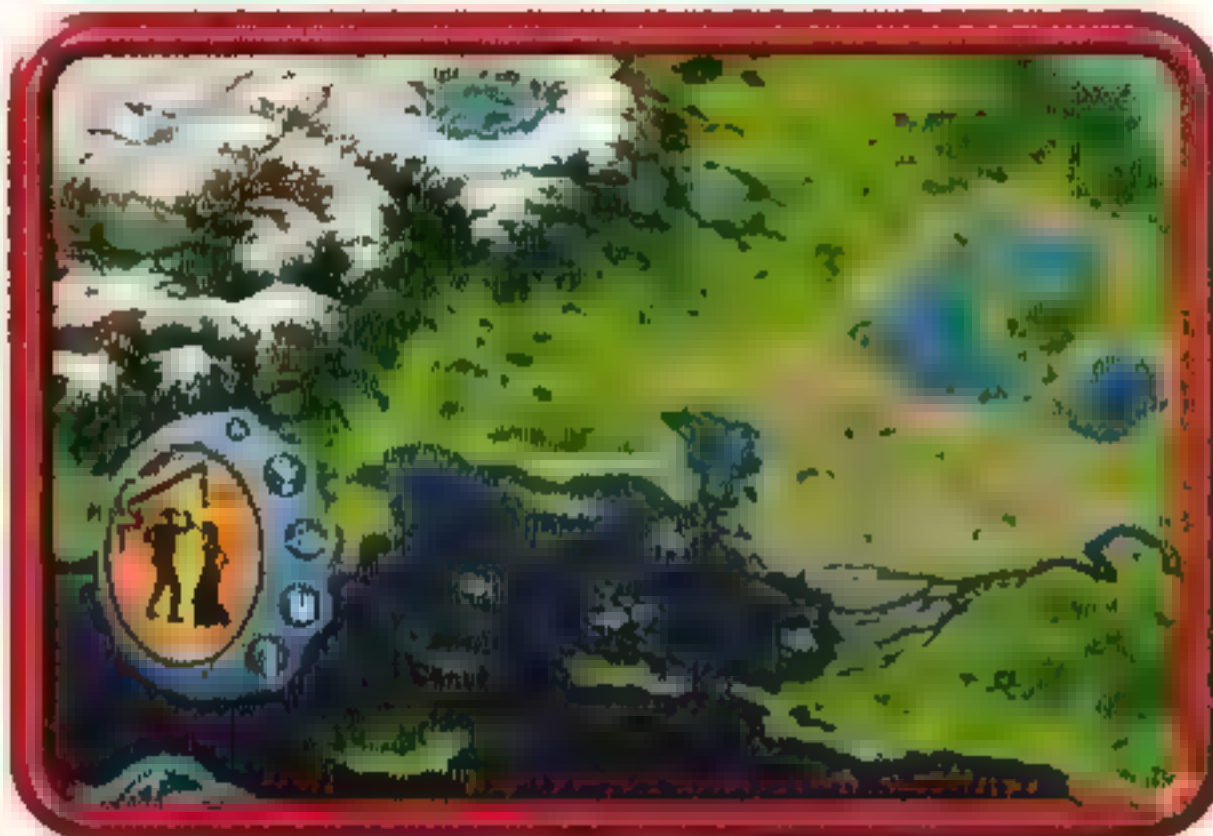
Obecnie nie wiadomo, ile wynosić będą opłaty za zabawę w Sieci. Wiadomo że tego typu opłaty często są za wysokie dla graczy w naszym kraju, gdzie sam Internet nie należy do najtańszych. Ale bądźmy dobrej myśli. THE SIMS ONLINE może stać się jedną z najpopularniejszych gier sieciowych i, co tu dużo mówić, nie trzeba dużego wysiłku, aby sukces ten osiągnąć. Zanim zostanie wydana, producent chce ustrzec się wszelkich niedociągnięć; toteż pierwszy test programu odbędzie się już tego lata. Szkoda jedynie, że data premiery nie została jeszcze określona. Wiadomo, że będzie to druga połowa tego roku, a dokładnie „wtedy, kiedy gra będzie gotowa”. Trzeba jzbrolić się w cierpliwość.



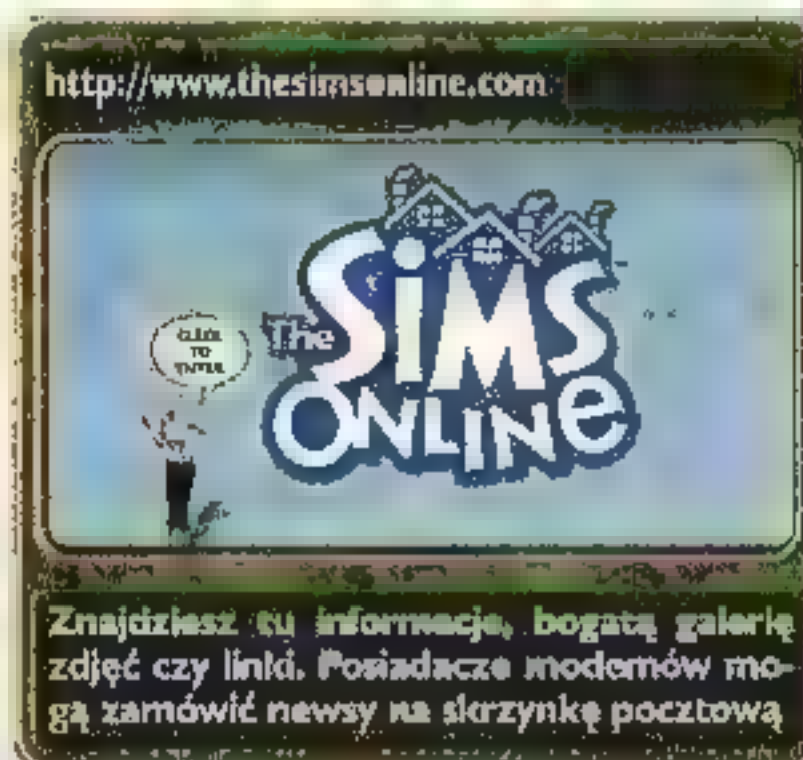
Czyżby zupa była za słona? W każdym razie impreza nie wypaliła



Hej, gdzie jest ta impreza? Miało być disco, a tu jakieś grzeczne kawałki i kilku smutnych gości...



Gra po Sieci może dać ci wiele satysfakcji. A do tego Simsy staną się na zawsze nieśmiertelne!



Znajdziesz tu informacje, bogatą galerię zdjęć czy linki. Posiadacze modemów mogą zamówić newsy na słupkę pocztową



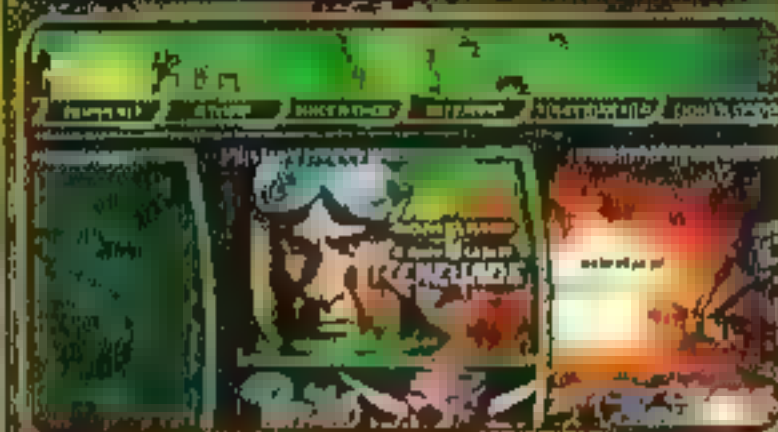
The Sims Online
Strategia / Maxis / Im Group
Premiera: połowa 2002 Multi: ☒ ☐ ☐ ☐
PC PS2 DC XB

Świetna zabawa na kilkanaście długich miesięcy. Niestety, tylko w sieciowym wydaniu THE SIMS!

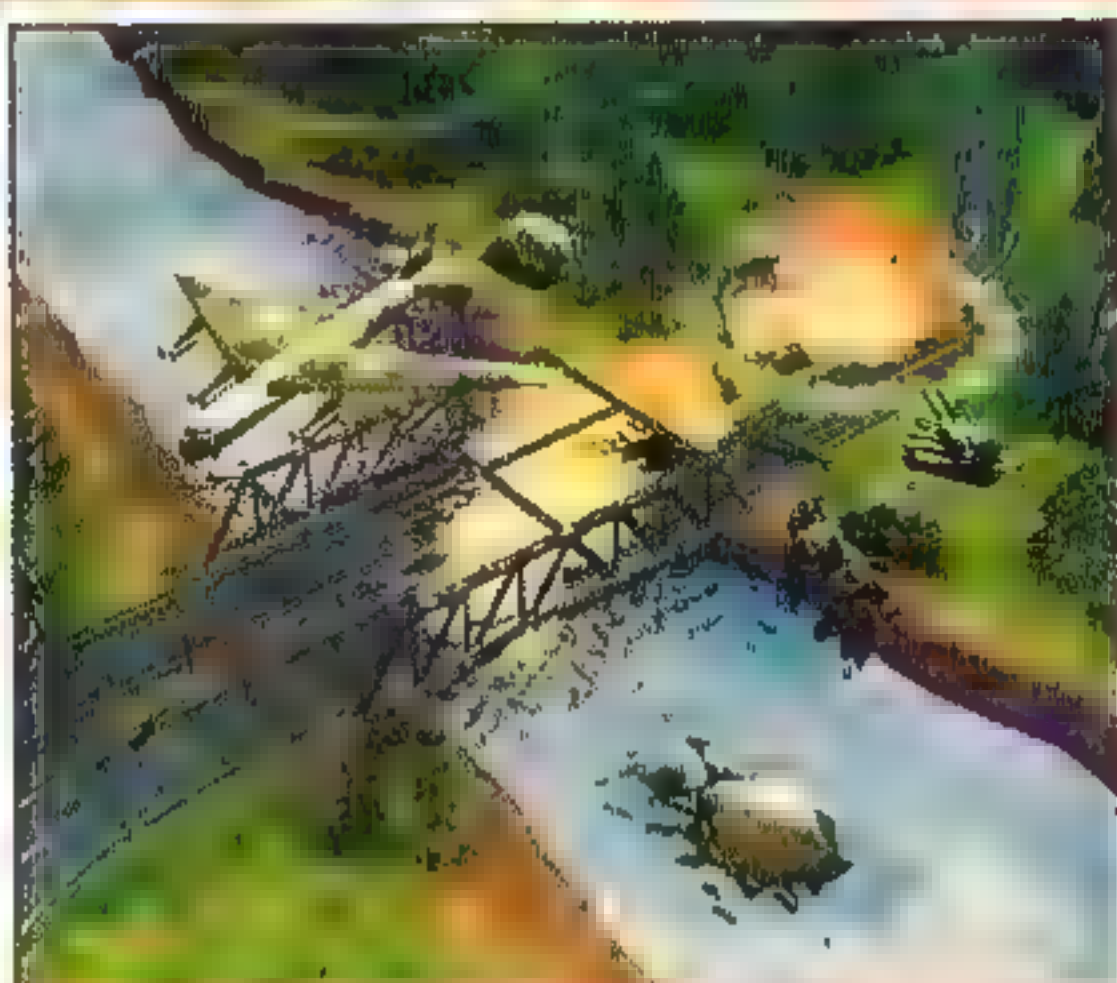
COMMAND & CONQUER GENERALS

**Myślisz, że seria C&C
zakończyła swój żywot?
Jesteś w błędzie...**

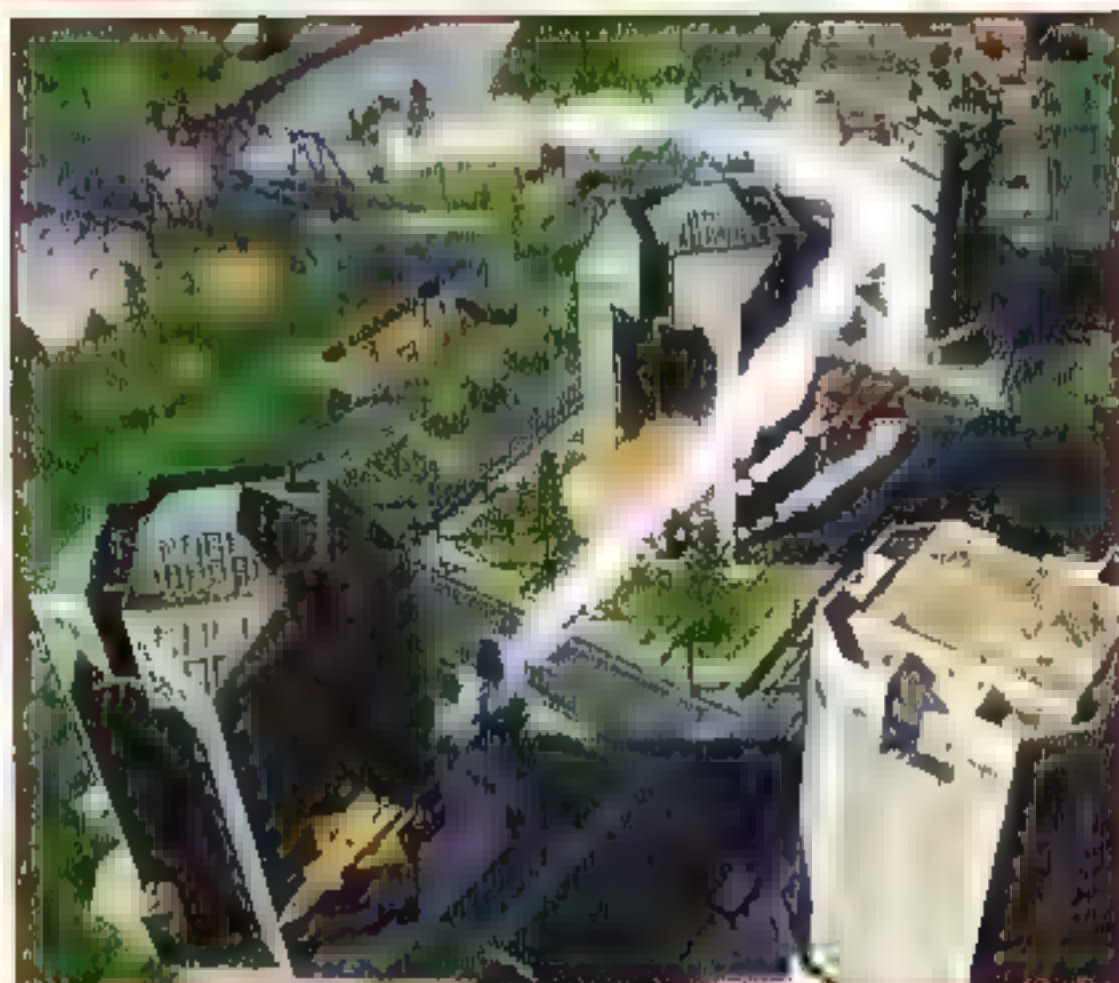
<http://westwood.ea.com>



Na stronie znajdziesz sporo informacji o serii COMMAND & CONQUER. Sam GENERALS nie doczekał się oficjalnego portalu.



Akcja gry rozwija się w szybkim tempie, jednostki atakują i panuje ogólny chaos. Czyli jest tak, jak lubimy.



W tej odsłonie gry twoje jednostki będą miały możliwość wykonywać bardziej skomplikowane zadania.



Dynamiczne oświetlenie, efekty specjalne, tryb dnia i nocy, realistyczna grafika to nowinki C&C GENERALS.

Wszystkie informacje na temat tytułów spod znaku COMMAND & CONQUER wzbudzały moje duże zainteresowanie. Tym bardziej ciekaw byłem, jak wypadnie RENEGADE, który przecież jest strzelanką, a nie strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Okazało się, że uniwersum C&C jest na tyle niesamowite, że można je poszerzać, tworząc gry nawet innego gatunku. Ale w takim razie co jest pierwowzorem? Czy kolejne pozycje będą hybrydami nawiązującymi jedynie do oryginału? Otóż okazuje się, że nie.

GENERALS, bo o nim mowa, będzie RTS'em w pełnym tego słowa znaczeniu, ale nie będzie to schematyczna kontynuacja RED ALERT czy TIBERIAN SUN.

Pod względem fabularnym i technicznym dostaniesz całkiem nowe dzieło. Tym razem futurystyczny konflikt rozgorzeje między Stanami Zjednoczonymi, Chinami oraz wciąż rozrastającą się organizacją terrorystyczną Global Liberation Army. Nowy rząd Chin zmienia status państwa na niezależne zarówno politycznie, jak i ekonomicznie.

Jednak korzenie GLA sięgają bardzo głęboko, co rychło dociera do wszystkich mieszkańców tego kraju. USA także ma kłopoty. Niestety, obrona przed pociskiem zawierającym toksyczne substancje zakończyła się niepowodzeniem...

GENERALS zawierać będzie kilka innowacji w stosunku do serii, np. jednostki będą wykonywać więcej zadań. Zmianie ulegnie sposób stawiania budowli. Od początku rozgrywki dostępny będzie buldożer (jako część Command Center), którego zadaniem będzie przygotowywanie miejsca pod nowe struktury oraz ich naprawa (te nie będą powstawać ani naprawiać się same).

Brak ograniczeń co do miejsca ich stawiania z pewnością przyczyni się do lepszego zarządzania bazą, a także zwiększy jej funkcjonalność.

Zabraknie także tiberium czy rudy - surowce niezbędne do budowy pobierane będą z kilku magazynów

zaopatrzeniowych.

Całkowicie trójwymiarowa grafika, (z wyjątkiem interfejsu!), to kolejna nowość w serii. Na potrzeby gry stworzono silnik Sage oparty na technologii W3D z RENEGADE. Pozwoli to nam rozkoszować się niecodziennymi efektami specjalnymi, dynamicznym oświetleniem, realistycznymi cieniami, trybem dnia i nocy, a także imponującymi odbiciami na większości obiektów. No i usprawni zarządzanie jednostkami. A skoro już wspominałem o interfejsie: zapewne zaskoczy cię wiadomość, iż zrezygnowano z jego pionowej formy obecnej od czasów DIUNY 2. Poziome menu (jak np. w STARCRAFTIE) daje więcej możliwości i zarządzanie z jego poziomu jest z pewnością łatwiejsze.

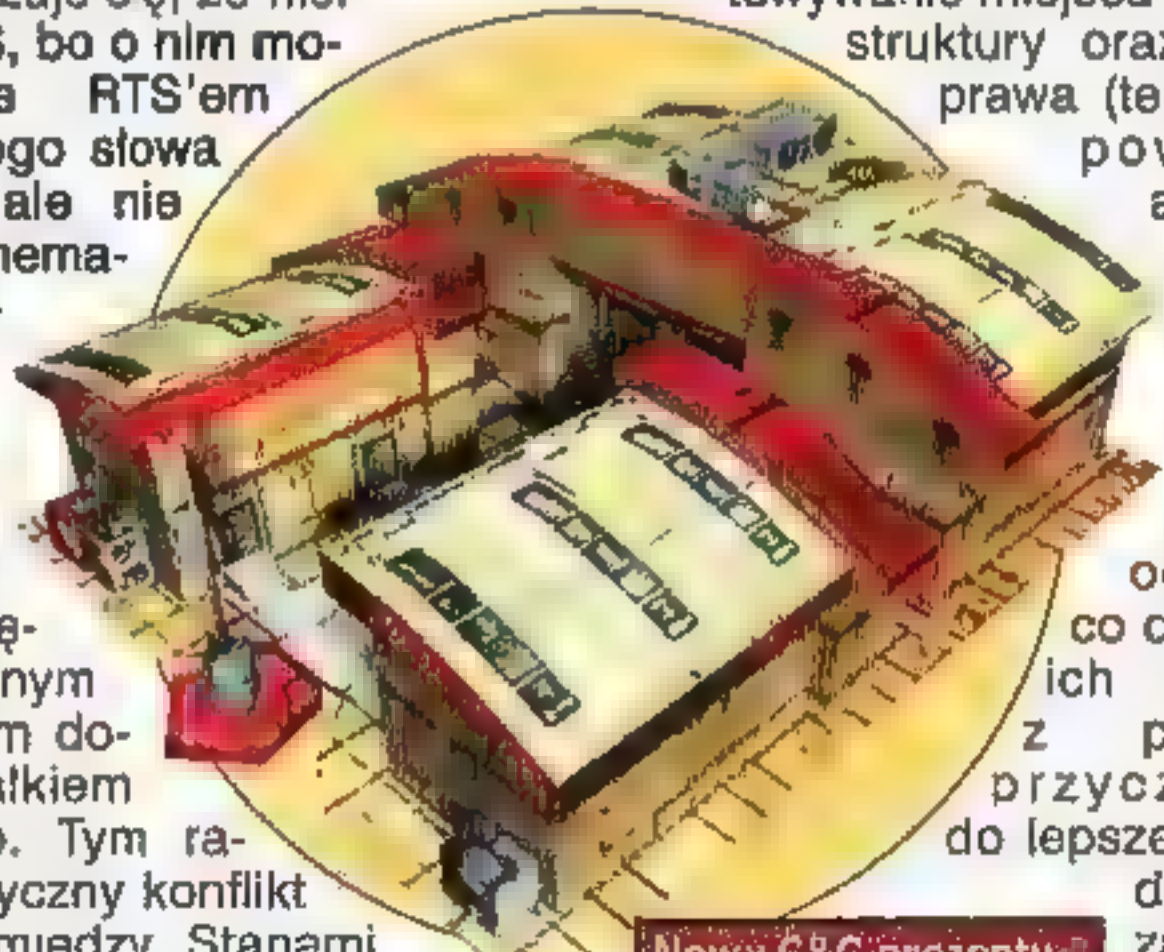
Mający ukazać się w tym roku produkt finalny zawierać będzie po 10 misji dla każdej ze stron plus rozbudowany tryb multiplayer. Producent twierdzi, iż w GENERALS będziemy mieli do czynienia z ponad 80 nowymi jednostkami, bu-

dynkami oraz ich ulepszeniami, natomiast rozgrywka nabierze rozmachu, bowiem walka toczyć się będzie także w powietrzu.

Akcja będzie się toczyć w naprawdę interesujących budynkach.

Z całą pewnością można powiedzieć, iż GENERALS jest pretendentem do tronu dla najlepszej gry RTS w tym roku. Wszystkie opublikowane informacje brzmią bardzo interesująco i raczej nie są to „bańki

mydlane”. Zresztą wystarczy przyjrzeć się screenom. W pierwszej chwili można pomyśleć, iż przedstawiają przerywniki filmowe. Na szczęście tak nie jest. Wyjątkowo dopracowana grafika, idąca w parze ze świetnym silnikiem, to w świecie C&C recepta na sukces.



Nowy C&C prezentuje się świetnie od strony graficznej.

C&C Generals

RTS / EA / IM Group

Premiera: jesień 2002

Multi: ☒

GENERALS zapowiada się wyśmienicie. Nowinki w stosunku do serii są duże i zapewne trafione, natomiast grafika... powalająca!

PC

PSX

DC

PS2

colin mcrae rally 3

Pierwsza część

**podbiła serca graczy,
druga zrobiła zawrotną
karierę... Trzecia ma
zmieść wszystko
z powierzchni ziemi!**

Tak twórcy trzeciej części COLIN MCRAE przedstawiają swój najnowszy produkt.

Tym razem, podpisując trzyletni kontrakt z Fordem, wcielił się w tytułowego kierowcę. Właśnie dla tego teamu będziesz odnosił wszystkie zwycięstwa. Swoją drogą ciekawe, czy po upływie tego czasu będzie możliwość kontynuowania kariery. Obok ciebie zasiądzie Nicky Grist, kierowca, z którym będziesz musiał nauczyć się współpracować.

Jednym z celów, jaki postawili sobie twórcy gry, jest stworzenie jak największego realizmu jazdy. Najpierw jednak o wypadkach.

Nie będzie już rozbijania się o drzewka i bezkarnego wpadania do rowów. Każda stłuczka (oczywiście mocniejsza) oznaczać będzie trwałe uszkodzenia, które będą miały duży wpływ na komfort jazdy. Oczywiście już w momencie pierwszego, naprawdę porządnego zderzenia, nie będzie mowy o kontynuowaniu jazdy. Uszkodzenia mają więc być bardzo wiernie symulowane. Dodatkowo podczas wypadku zarówno kierowca, jak i pilot, będą wykonywali naturalne ruchy, a nie siedzieli, tępo patrząc przed siebie. Aby zapewnić najwyższej jakości realizm jazdy, twórcy nawiązali współpracę z Fordem. Umożliwi im to dokładne poznanie informacji na temat najnowszych samochodów rajdowych. Oczywiście chodzi o te, które spełniają wymagania WRC. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to COLIN posiadać będzie wiernie odtworzone właściwości trakcyjne, osiągi oraz możliwości maszyn. W tym miejscu

dodawanie, że w takim razie samochody będą niezwykle wiernie odtwarzały jakość jazdy i sposób prowadzenia, jest chyba zbędne.

Wszystkie wyścigi rozgrywać się będą w ośmiu krajach. Będziesz miał okazję pościgać się na kilku rodzajach nawierzchni. Niestety, odciłki najprawdopodobniej nie będą autentyczne.

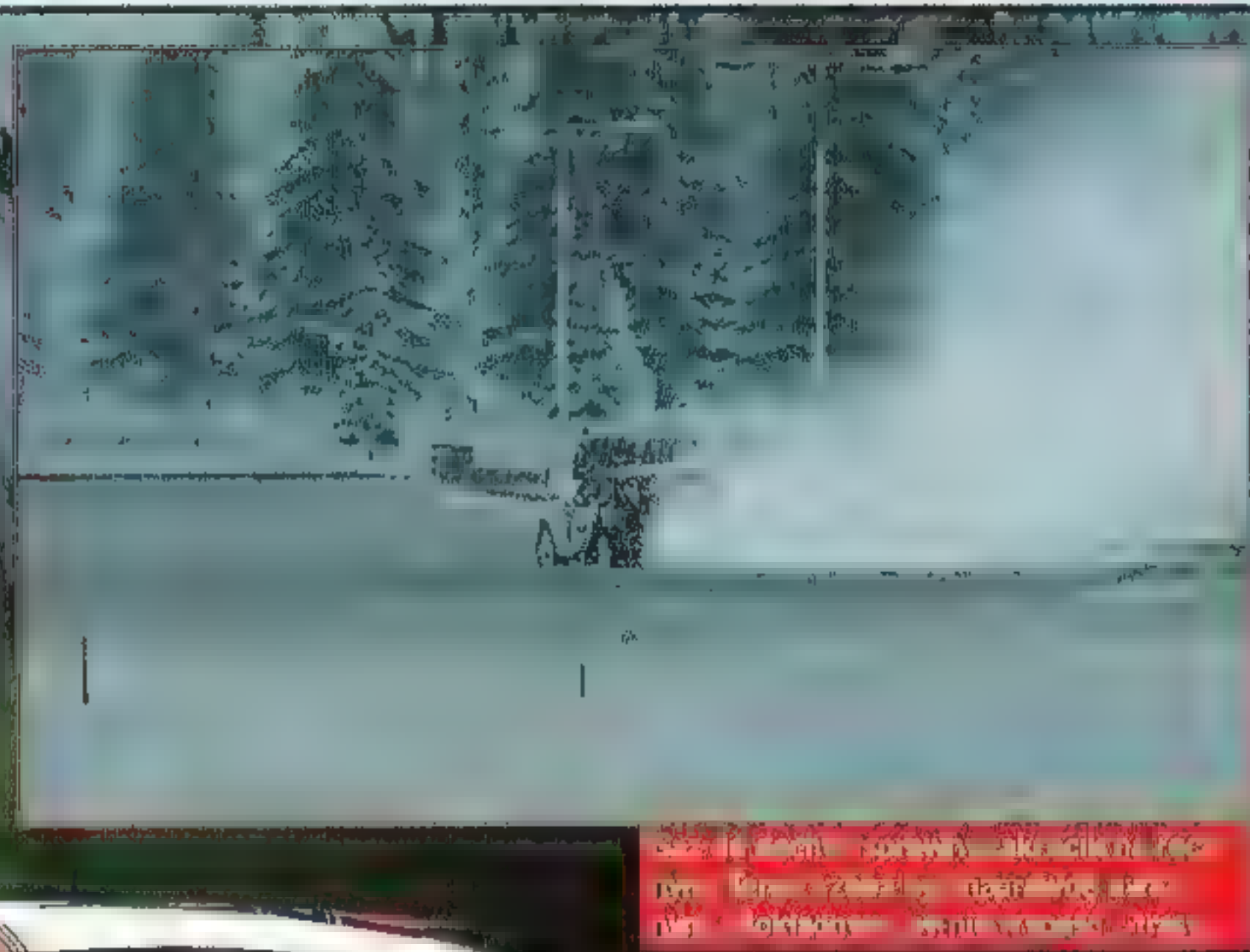
Jeśli chodzi o zmienne warunki pogodowe, to zapowiada się prawdziwa rewelacja! Często będziesz

zaskakiwany takimi sytuacjami: trasa, którą jechałeś jakiś czas temu, była ośnieżona, a teraz jest jak najbardziej sucha! Będzie to wymagało od ciebie większego zaangażowania w ustawienia samochodu przed wyścigiem, a także sporą umiejętność przystosowania się do zmiany warunków na drodze.

To, co widać na screenach, zapewne wiernie nie oddaje tego, co zobaczysz na ekranie. Autorzy zapowiadają prawdą uczuć dla

oczu. Grafika ma być do 16 razy bardziej szczegółowa niż w częściach poprzednich! Nie ma co się dziwić, przecież technika idzie wciąż naprzód. Wygląd tras i ich szczegółowość będą wprawiać gracza w osłupienie. Będzie widać, jak kierowca zmienia biegi, przebiega nogami po pedałach itd. Oczywiście sam pilot także będzie zachowywał się bardzo naturalnie i podczas szybkiej jazdy będzie spoglądał w zesztywniałym odcinkiem. Swoją drogą, zastanawiam się, czy potrzebne są takie fajerwerki. W końcu, czy będzie czas na ich podziwianie?

Nad grą pracuje zespół składający się z około 40 osób. COLIN MCRAE RALLY 3 ukaże się na PC, PlayStation 2 oraz Xboxa. Jak zwykle zdaniem twórców wszystko będzie hoper, bajer i w ogóle zmiadzy konkurencję. A jak będzie naprawdę, okaże się dopiero w trzecim kwartale tego roku.



<http://www.codemasters.com/colinmcrae3>

colin mcrae rally 3

coming autumn 2002



platform

PC

PS2

Xbox

Multi

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Yes

Colin McRae Rally 3

Wyścigi / Codemaster / CD Projekt

Premiera: trzeci kwartał 2002

Multi: ☒

PC

PS2

DC

XB

Ta gra nie potrzebuje reklamy! Każdy fanatyk rajdów powinien sięgnąć po ten produkt z zamkniętymi oczami!

ICEWIND DALE II

Powstawaniu dalszych części znanych przebojów zawsze towarzyszy trochę niepewności...

Przepraszam, gdzie tu się wyłącza ogrzewanie? Od tego gorąca aż mi się tenisówki roztopiły



Malowniczość lokacji nie wprowadzi cię w odpowiedni klimat

Często gracze zadają sobie pytanie, jakie innowacje wprowadził producent i jak bardzo wpłyną one na samą rozgrywkę. Z tymi nowościami jest dość ciekawa sprawa; za każdym razem gracze chcą być zaskakiwani jakimiś udoskonaleniami. Często jednak towarzyszy temu odrobina strachu, czy przypadkiem producent nie przesadzi ze zmianami. Nieraz wystarczy wprowadzić niewielkie korekty, które w opinii fanów zmieniają cały produkt i nagle okazuje się, że to nie jest już ten ulubiony klimat.

Co zmienić, a czego nie – taki dyalekt miała także firma Black Isle Studios, pracująca nad drugą częścią ICEWIND DALE. Ten dział słynnej firmy Interplay, odpowiedzialny za popularne RPG (role-

-playing game) ma na swoim koncie kilka słynnych produkcji. Oprócz obsypanych nagrodami pierwszej części ICEWIND DALE, dodatku ICEWIND DALE: SERCE ZIMY, wydała takie hity jak BALDUR'S GATE, FALLOUT 2 czy PLANSCAPE TORMENT. Tych kilka tytułów pokazuje, na co stać chłopaków z Czarnej Wypły.

W drugiej części ICEWIND DALE producenci postawili nie na rewolucję, lecz ewolucję. Akcja gry toczy się trzydzieści lat po tym, jak Yxunomei i Belhifet zagrozili rejonowi Kuldahar i Easthaven. Nikt się nie spodziewał, że Goblino oraz Ogry połączą swe siły i zagrożą Dziesięciu Miastom. Oczywiście ktoś musi im w tym przeszkodzić. Rola największego i najodważniejszego wojownika w całej okolicy jest zarezerwowana dla ciebie. Rozpoczynasz przygodę w dokach Targos, jednego z zagrożonych miast. Okazuje się jednak, że pośpiesznie wezwana na pomoc gromadka bohaterów znajduje się w innym mieście. Na domiar złego szlaki są kontrolowane przez wroga. Życie prawdziwego bohatera nie jest łatwe. W grze odnajdziesz

kilka elementów znanych z pierwszej części, np. bohaterów (Oswald Fiddlebender i Nym) czy znane lokacje. Jednak zostaną one nadgryzione zębem czasu.

Graczy powinno ucieszyć pojawienie się wielu zmian, które mają zdecydowanie podnieść komfort rozgrywki. Wprowadzono ulepszony silnik Infinity, który bardzo dobrze sprawdził się w BALDUR'S GATE II. Warto wspomnieć, że maksymalna rozdzielczość starego engine'u, 640x480, stanie się teraz wartością minimalną. Posiadacze szybkich komputerów będą mogli cieszyć się grafiką 2048x1536! Także podczas samej gry zmiany są widoczne. Na początku rzuca się w oczy ilość nowych elementów. Wszystkiego jest więcej. Znajdziesz tu 50 dodatkowych zaklęć, 100 nowych przedmiotów, nowe umiejętności, klasy bohaterów, rasy... Mam

nadzieje, że nowej ilości będzie towarzyszyła wysoka jakość.

Szykuje się więc wielki przeboj! ICEWIND DALE II ma zachować swój niepowtarzalny klimat, a jednocześnie zostanie wzbogacony o wiele nowości. W Stanach zapowiedziano premierę tytułu na 28 maja, jednak z nieoficjalnych informacji wiemy, że termin podobno nie zostanie dotrzymany. Ustalenie premiery polskiego wydania przypomina zatem wróżenie z fusów. Szkoda, bo wakacje to dobry czas na pożeracze czasu, czyli RPG.

<http://icewind2.blackisle.com>



Bardzo dobra i ładna strona. Zawiera naprawdę dużo przydatnych informacji, wybór screenów, artykułów i ślicznych tapet

Icewind Dale II

RPG / Black Isle / CD Projekt

Premiera: jesień 2002

Multi: ☒

Zapowiada się kolejny hit ze stajni Black Isle. Miłośnicy RPG'ów powinni być bardzo usatysfakcjonowani

PC

PSX

DC

PS2

Potwór na platformie nie ma zamiaru poddać się bez walki. Pomóż mu, ręcznie zmieniać zdanie

TOMB RAIDER

The Angel of Dark Ness



Lara zmartwychwstała, by od razu wpłatać się w nowe kłopoty. Tym razem chodzi o morderstwo...

Czy ostatnie przygody Lary w THE LAST REVELATION

nie zakończyły się jej śmiercią bohaterki?

Odpowiedź: Skądże, nie!

Zapewne mało jest czytelników, którym tytuł TOMB RAIDER jest obcy. Seria gier spod tego znaku ukazuje się już od 6 lat, a przygody Lary Croft trafiły także do kin. Nie zdziwię się, jeśli niechętnie podchodzisz do tego tytułu – przecież ostatnie części, choć dobre, nie wyróżniały się niczym szczególnym i w ostatecznym rozrachunku wypadły średnio. Znużeni tym samym silnikiem graficznym i tymi samymi, poniekąd nudnymi już, zagadkami gracze często decydowali się na zakup innej gry. Chociaż od strony technicznej nie wypadła najlepiej, to popularność bohaterki liczona jest w 28 milionach sprzedanych kopii gry (wszystkie edycje TR). Jednak tym razem możesz spodziewać się rewolucji, bowiem THE ANGEL OF DARKNESS znacznie odbiega od wcześniejszych gier z serii TOMB RAIDER.

Zmianom ulegnie przede wszystkim model rozgrywki, który nie będzie polegał jedynie na przeszukiwaniu zaginionych miast itp. Oczywiście Lara zwiedzi połowę świata (m. in. Paryż i Pragę), ale to nie wszystko. Nowością bę-

dzie obecność drugiego bohatera, w skórę którego przyjdzie ci się wcielić. Mowa o innym archeologu, Kurtisie Trent, mającym pojawić się już we wcześniejszych edycjach. Autorzy twierdzą, iż styl gry Kurtisem będzie różnił się od gry Larą. To właśnie on należy do typu bohaterów nieustraszonego zadawaniem pytań – dla nich łożą się działania. Oczywiście posiada on swoje unikalne atrybuty i umiejętności.

Kolejną nowinką będzie obecność elementów znanych z gier RPG. Bohater będzie mógł, a nawet musiał, rozmawiać z napotkanymi osobami, a przebieg konwersacji będzie uzależniony nie tylko od inteligencji gracza, ale przede wszystkim od postępów w grze. Element fabularny, tak silnie akcentowany w częściach poprzednich, teraz nabierze jeszcze większego, filmowego wręcz rozmachu. Pomijając fakt niemalże zmartwychwstania Lary, której śmierć była oczywista w THE LAST REVELATION, warto zwrócić uwagę na nowość; tym razem bohaterka wpłata się w morderstwo, więc nie trzeba głośno mówić, aby domyślić się, iż udowodnienie niewinności pani Croft jest jednym z priorytetów THE ANGEL OF DARKNESS.

Programiści pracujący nad programem chwalą mnogość sposobów przejścia gry. Ukończenie jej nie powinno sprawiać specjalnych trudności i nie będzie wymagać wdawania się we wszystkie szczegóły. W ten właśnie sposób pominięte zostanie około 40% zawartości programu. Możesz się spodziewać, iż każde kolejne przejście gry będzie inne od poprzedniego. Jak to będzie wyglądało w praktyce, przekonasz się dopiero po premierze.

Na temat oprawy graficznej czy ścieżki dźwiękowej nie można jesz-

cze wiele powiedzieć. Panowie z Core głoszą, iż będzie to po prostu mistrzostwo. Zresztą sama Lara zbudowana z 5000 tysięcy polygonów, w porównaniu do 500 z poprzednich części, robi wrażenie. Opublikowane grafiki prezentują się wspaniale, aczkolwiek większej dawki możesz się spodziewać przy okazji targów E3.

Równolegle trwają prace nad wersją dla PC i PlayStation 2, które powinny zostać ukończone jeszcze w tym roku. Chociaż nowy TOMB RAIDER jest jeszcze we wczesnym stadium produkcji, można pokusić się o stwierdzenie, iż będzie to jedna z najciekawszych gier serii. Teraz już tylko pozostaje wyczekiwać kolejnych przygód nieśmiertelnej Lary...



Lara wygląda teraz znacznie lepiej, a wszystko dzięki zmianom w grafice



W tej części gry pani archeolog odwiedzi jak zwykle, prawie pół świata, będzie działać między innymi w Paryżu i w Pradze

<http://www.tombraider.com>



Wykonana we Flashu oficjalna strona Lary prezentuje się bardzo interesująco. Zawiera wszystkie informacje na temat gry

Tomb Raider: The Angel of...

Akcja / Core / Im Group

listopad 2002

Multi

PC PS2 DC XB

Zapowiada się prawdziwy rarytas, który ma szansę spodobać się także przeciwnikom skostniałej serii TOMB RAIDER

STAR WARS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Jesteś fanem „Gwiezdnych Wojen” i nie masz ochoty na Atak Klonów? Spokojnie. Oto nadchodzą Rycerze Dawnej Republiki...

Uwaga, uwaga! Czegoś takiego jeszcze nie było i, niestety, dość długo nie będzie. Premiera KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC na platformę Xbox planowana jest na jesień bieżącego roku. Posiadacze komputerów osobistych będą musieli poczekać aż do wiosny roku 2003. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że ten tytuł będzie wolny od syndromu DUKE NUKEM FOREVER...

Chociaż do recenzji pozostało jeszcze trochę czasu, to my już dziś chcemy ci przybliżyć tę grę. Ma to być pierwszy z prawdziwego zdarzenia RPG, którego akcja będzie rozgrywać się jakieś 4000 lat przed faktami znanymi z filmów i wcześniej wydanych gier komputerowych. Co ciekawe, opublikowane screeny nie wskazują na to, aby świat „Gwiezdnych Wojen” sprzed 4000 lat był w jakikolwiek sposób archaiczny – widać miecze świetlne, mnóstwo droidów, wielkie stacje kosmiczne i liczne pojazdy. Są także rycerze Jedi. Jak więc uczy historia świata według Georga Lucasa, użytkowników Mocy można było liczyć wówczas na kopy. Niestety, szczegóły scenariusza

poznasz najpewniej dopiero jesienią, gdyż wydawca gry, LucasArts jak zwykle zazdrośnie strzeże szczegółów swojej kolejnej superprodukcji. Na razie na ten temat wiadomo raczej niewiele. Podczas gry w KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC przyjdzie ci odwiedzić takie miejsca jak znany i lubiany Tatooine, ojczyznę Wookieh – Kashyyyk, Akademię Jedi na Dantooine oraz zamieszany przez Sithów Korriban.

Podczas swej drogi gracz będzie mógł skompletować drużynę, niestety, niezbyt liczną, gdyż maksymalnie trzysobową. Wiadomo też,

że będzie miał pewną swobodę wyboru ścieżki Mocy.

Reszta to czyste domysły, posilkowane opublikowanymi na oficjalnej stronie gry trójwymiarowymi modelami oraz projektami postaci, sprzętów, obecnych w grze planet, a także przedstawicieli fauny i flory. Trzeba przyznać, że te załączki właściwej gry szczególnie mocno działają na wyobraźnię – zwłaszcza, że KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC przygotowywany jest przez ekipę BioWare, mającą na swoim koncie kolejne części BALDUR'S GATE, ICEWIND DALE, a także PLANE-SCAPE: TORMENT, który dziwnym trafem kontynuacji się nie doczekał. Wynajęcie przez LucasArts akurat tej grupy developerskiej tłumaczyć można (jeśli komuś nie wystarczą jej referencje) nową strategią amerykańskiego wydawcy: rozpoczęcie długoletniej współpracy z wiodącymi grupami autorskimi. Sam tytuł jest zresztą dla LucasArts wyzwaniem dość prestiżowym i jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, będzie to pierwszy duży RPG na konsolę Xbox.

Wszystko wskazuje na to, że KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC okaże się wielkim hitem. Już w 2001 roku, kiedy to zostały pokazane światu pierwsze materiały z gry, program uhonorowany został wieloma prestiżowymi nagrodami (m. in. najlepsza gra E3 2001), przyznawanymi przez takie serwisy, jak choćby GameSpot czy Voodoo Extreme. A to już do czegoś zobowiązuje.



W tej części gry odwiedzisz dobrze znane ci planety: choćby Tatooine i Dantooine



Jak zawsze w „Gwiezdnych wojnach”, możesz sobie pogadać z którymś robotem



Gra ma ciekawą fabułę, wzbogacono ją o elementy RPG, powinna więc być sukcesem

Star Wars:
Knights Of

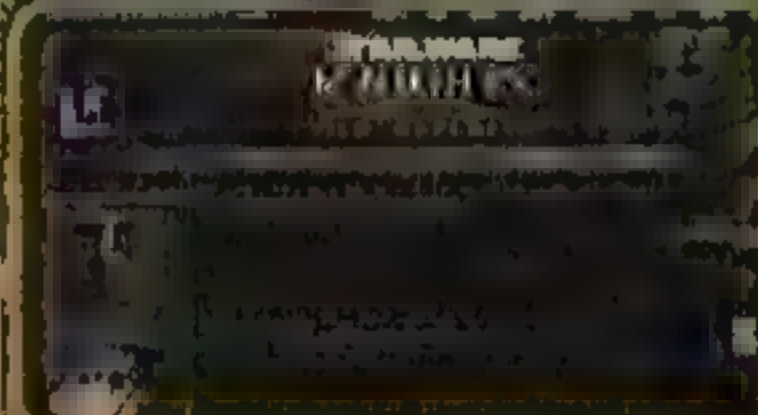
RPG / BioWare / LEM

Premiera: 2002/2003

Multi: X

Gra RPG, tocząca się w świecie „Gwiezdnych Wojen”, tworzona z myślą o rozgrywce dla pojedynczego gracza

<http://www.lucasarts.com/products/swkotor/>



Oficjalna strona gry, na której znajdziesz informacje o programie, obrazki, projekty oraz odpowiedzi na pytania. Nic szczególnego



Okazuje się, że przed wiekami rycerze Jedi też mieli świetlne miecze

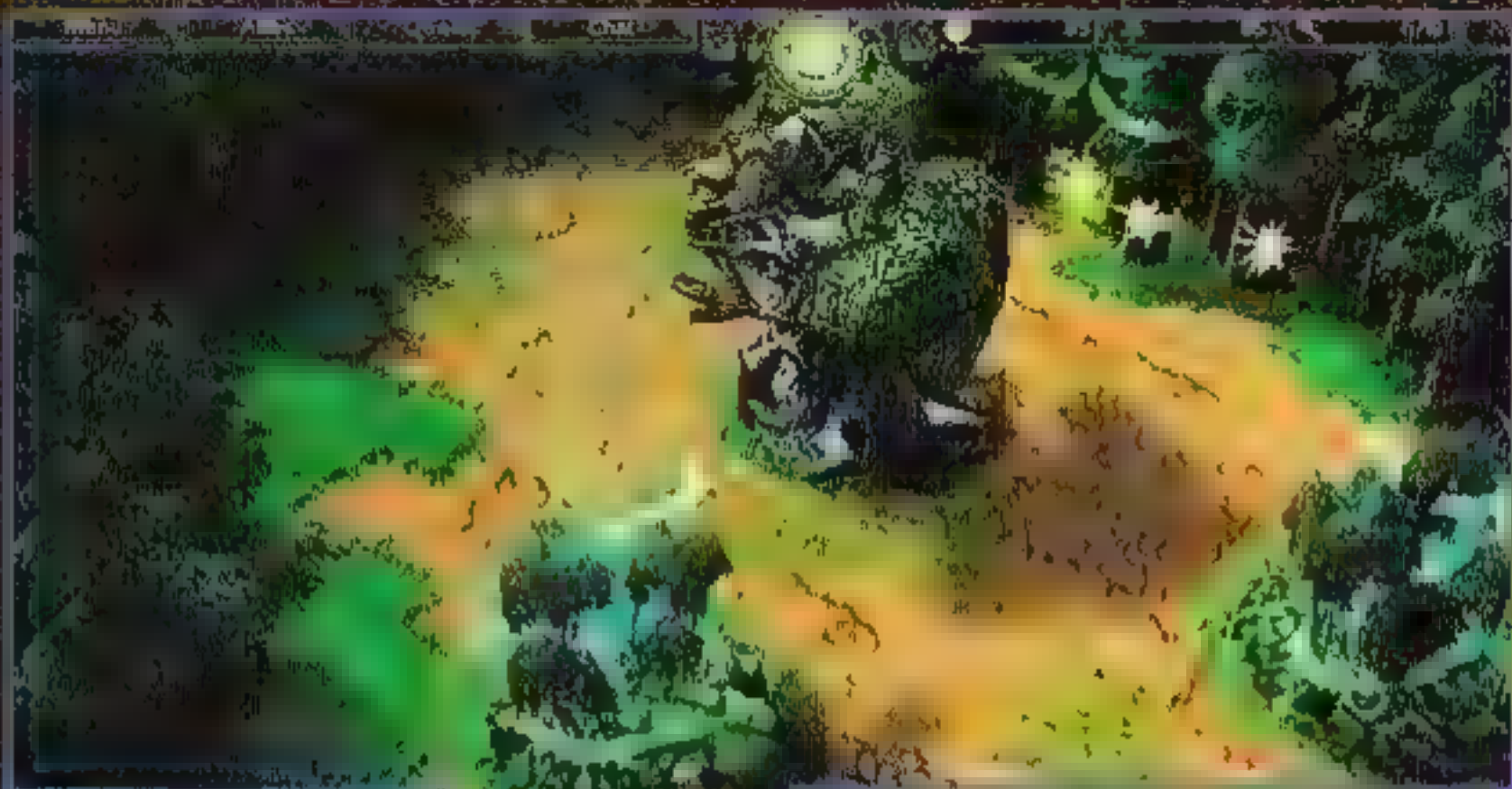


Trudno zauważyć różnice między współczesnością a światem sprzed 4000 lat



WARCRAFT

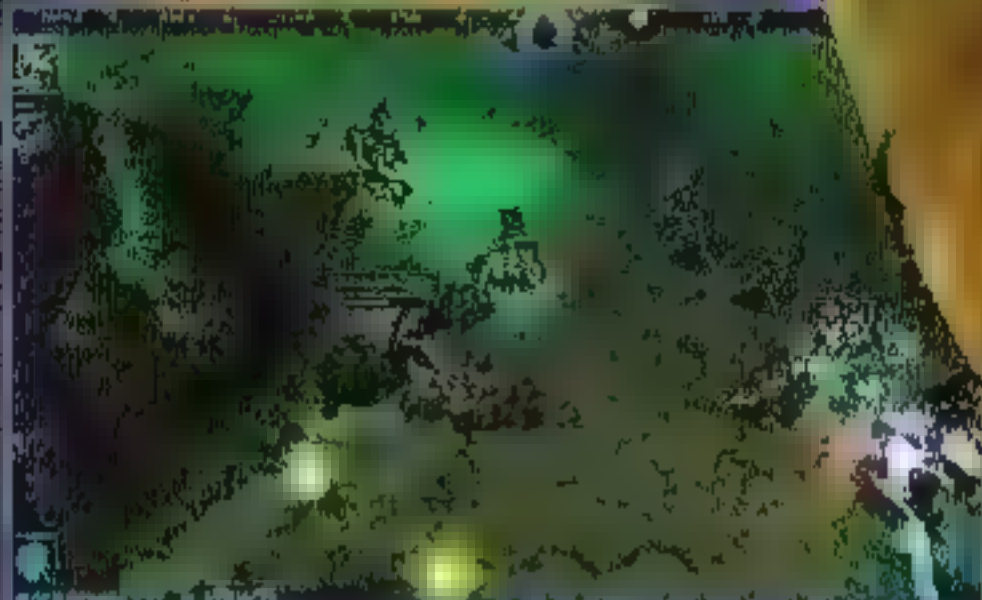
Równiny Azeroth znów spłyną krwią
twoich wrogów. Ogólnosiwiatowe beta testy
WARCRAFT 3 zostały rozpoczęte!



Tak jak w Diablo 2, siła ogółu
to Nosnych Rów.

Podobnie jak w przypadku STARCRAFT czy DIABLO 2, także tym razem miałem niewątpliwą przyjemność testowania sieciowej beta wersji najnowszej gry Blizzard. Dzięki firmie CD Projekt dane mi było zanurzyć się w sam środek konfliktu, który wiele lat temu rozpoczęły plemiona Orków i Ludzi. Od tamtych czasów wiele się zmieniło. Świat WARCRAFT stał się pełniejszy, jako że zaludniły go nowe rasy. Ale wszystko od początku.

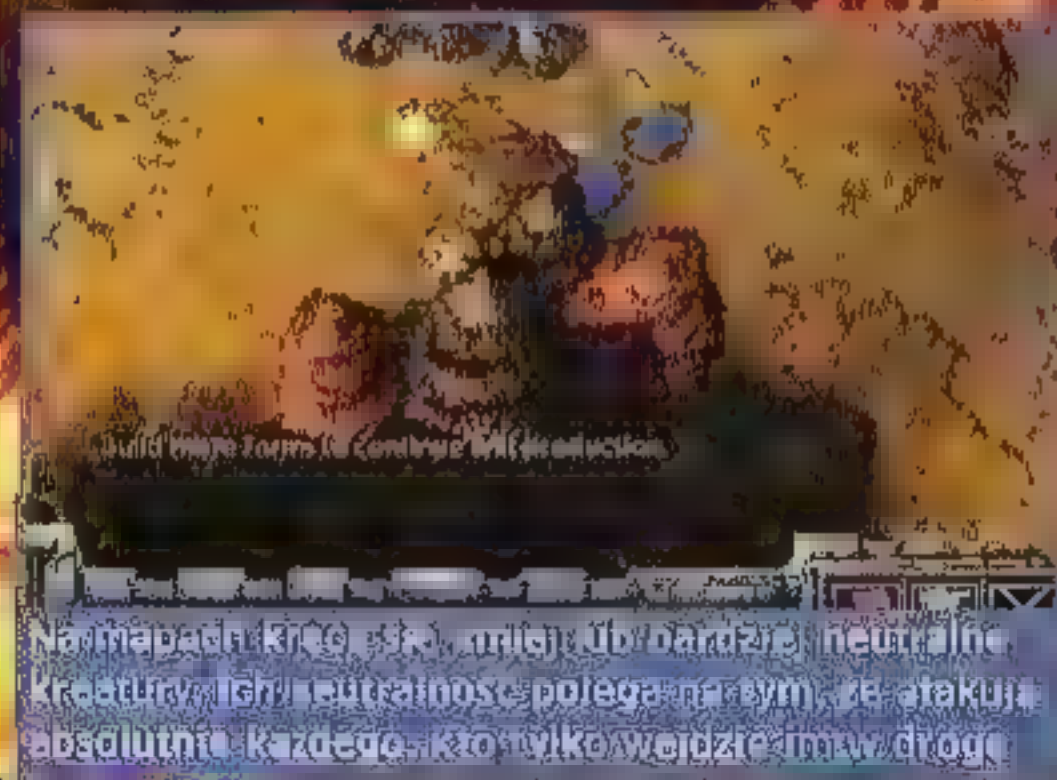
Mam świadomość, że są wśród was tacy, którzy o sieciowych beta testach gier sygnowanych przez Blizzard w życiu nie słyszeli. Chodzi o to, że do wybranych szczęśliwców, którzy odpowiednio wcześniej zgłosili chęć udziału w testowaniu programu, zostają rozsyłane egzemplarze z finalną beta – w tym wypadku – WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS. Głównym kryterium wyboru jest... sprzęt, jakim kandydat dysponuje. Konfiguracja komputera musi sprostać wymaganiom gry, zaś chcący zostać testerem gracz musi być podłączony na stałe do Sieci (najlepiej – za pomocą jakiegoś bardzo szybkiego łącza). Trzeba bowiem wiedzieć, że REIGN OF CHAOS szaleje póki co tylko na serwerze Battle Net. Ludzie z Blizzard uznali, że to właśnie bitwy sieciowe pozwolą im na najlepsze dogranie poszczególnych



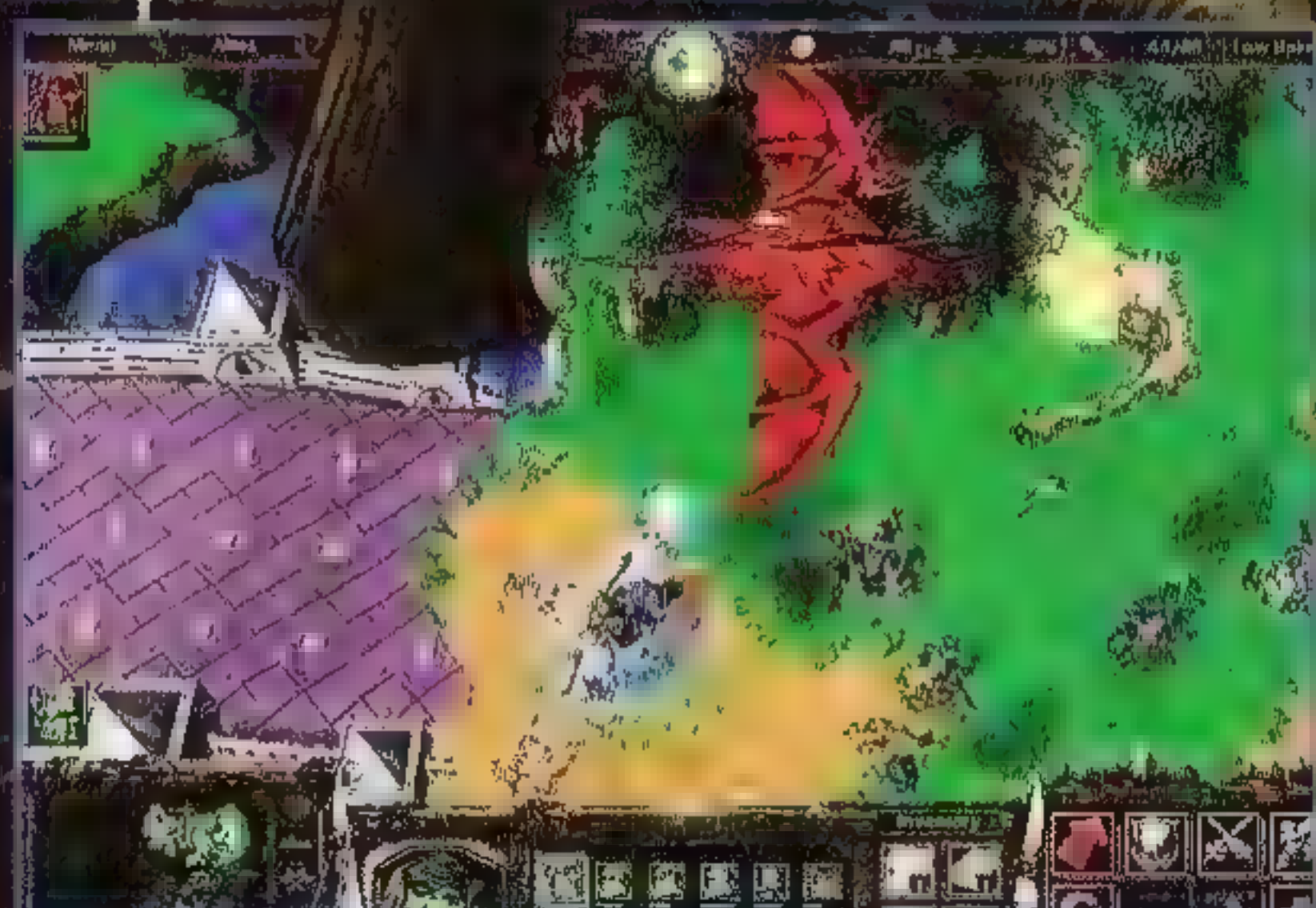
Pobieżcie niepakowny chaos powłoki i niekierujcie
ruchem w najmocniejszą i słabszą.

elementów gry (tj. mocy danych jednostek, ich punktów wytrzymałości, ogólnej równowagi sił itp.). Trudno im się zresztą dziwić. Ta taktyka doskonale sprawdziła się przy okazji genialnego STARCRAFT i nieco mniej genialnego DIABLO 2 [co mniej genialnego?! jakiego mniej genialnego?! Mój 50 poziomowy nekromanta wie gdzie mieszkał – Frogger]. A teraz nadszedł czas na czarnego konia ze stajni Blizzard. Panie i Panowie – prawowity król powrócił!

Och, nie przypuszczałem, że WARCRAFT 3 powali mnie na kolana. Muszę przyznać, że po niesmaku pozostawionym przez DIABLO 2 [naprawdę wie gdzie... – Frogger] nie spodziewałem się, że jakkolwiek gra Blizzard zrobi na mnie dobre wrażenie. Okazuje się, że Amerykanie bynajmniej nie wyparli się, zaś czas, kiedy nic nie było o nich słyhać, wykorzystali najlepiej, jak tylko było można.



Na mapach król, siła, młody lub bardzo neutralne
kreatury, ich neutralność polega na tym, że atakują
absolutnie każdego, kto tylko wejdzie im w drogę.

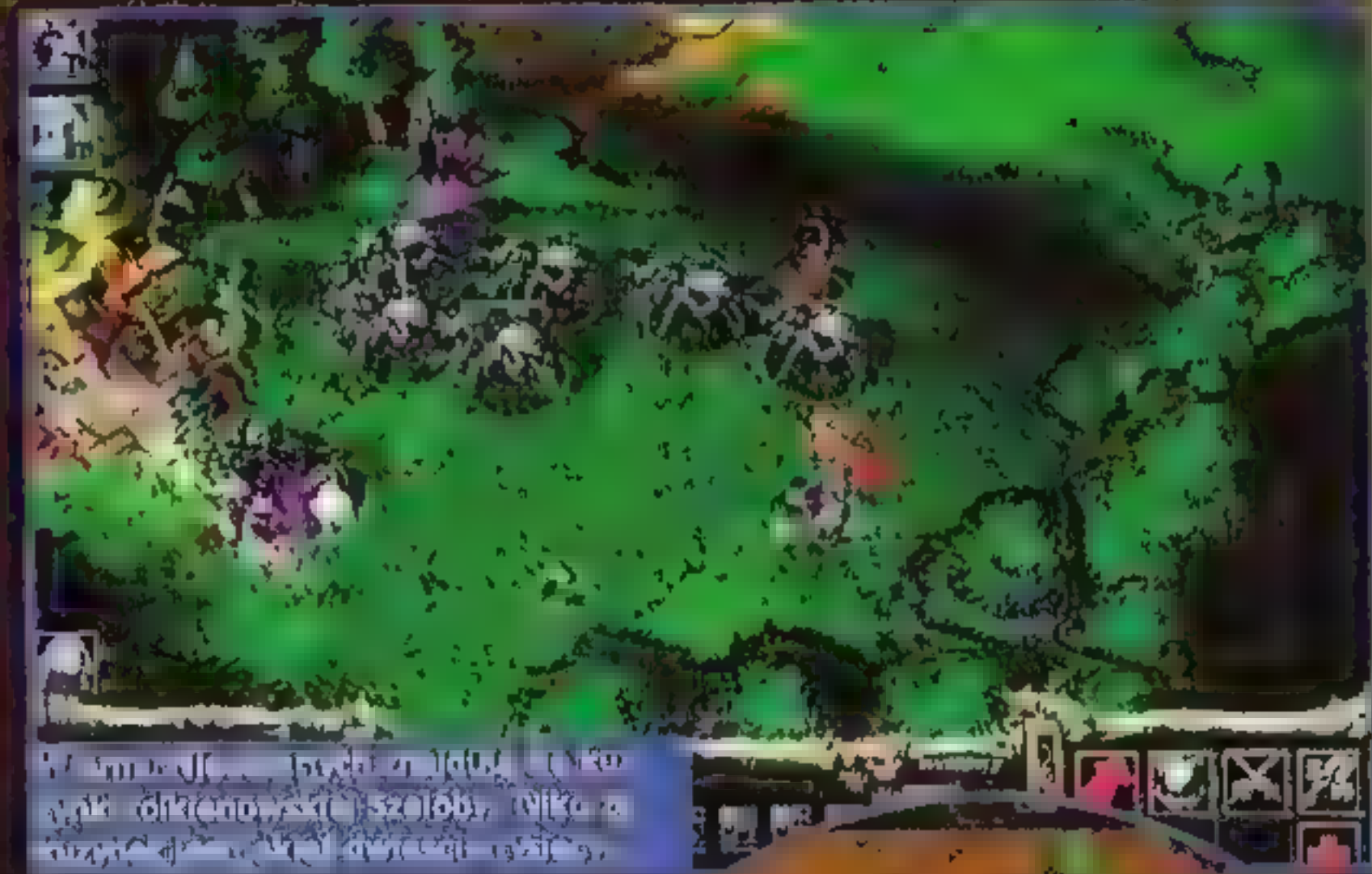


Oto smutek. Smutek jest każdy widzi. No może prawie każdy. W sumie przy
duszości nie żałuję, że mój panem, a co, właśnie ginie w potyczkach.



Znaczna część mocy przerobowej firmy została obecnie skierowana na dopieszczanie i finalizowanie REIGN OF CHAOS. I dobrze. Gra już teraz prezentuje się nader efektownie – a przecież brałem udział TYLKO w rozgrywkach sieciowych! WARCRAFT 3 to cztery strony konfliktu. Ludzie i Orki znani są z poprzednich

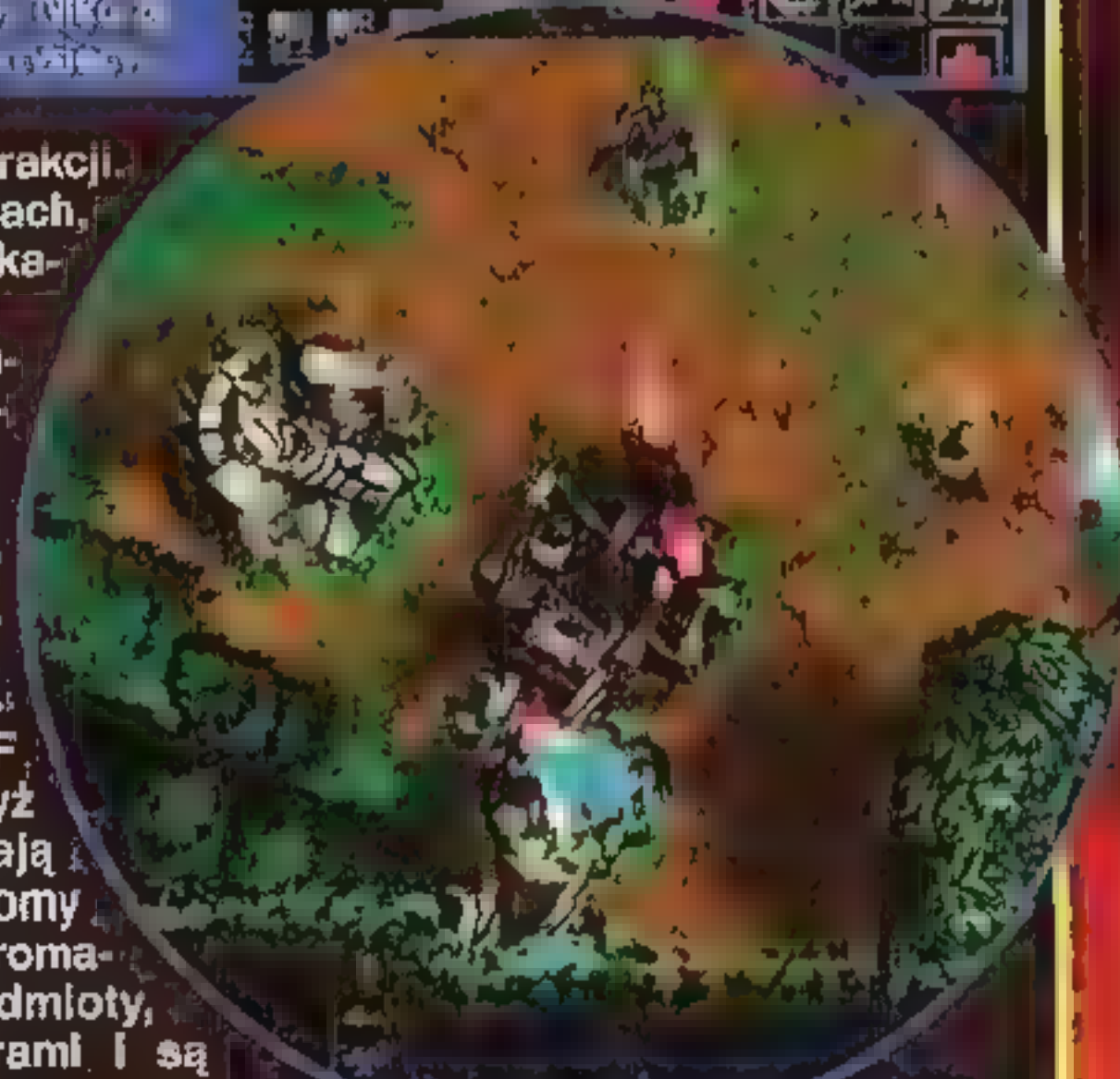
edycji gry, dlatego skupmy się na nowych twarzach. Nocne Elfy (Night Elf) oraz Nieumarli (Undead) to bardzo potężne frakcje i – co najważniejsze – dodają grze bardzo fajnego smaczku. Nieumarli przypominają nieco Zergów ze STARCRAFT. W porównaniu do innych frakcji, produkcja jednostek jest tutaj raczej tania, zaś zajęty przez Nieumarłych teren przekształca się w brudną, wypaloną ziemię. Trudno się zresztą temu dziwić – ich konstrukcje przypominają budowle z najstraszliwszych koszmarów, wszędzie snują się jakieś błędne ogniki, zaś nieumarłe jednostki są ohydne, odrażające i plugawe (sic!). Po prostu miódzio. Nocne Elfy to zupełnie inna para kaloszy, choć do najweselszych ras także nie należą. Dobrym sposobem na oddanie klimatu gry Elfami będzie opis ich odpowiednika ratusza. Jest to bowiem olbrzymie żyjące drzewo, które wciąż porusza swoimi ogromnymi ramionami z konarów. Jakby tego było mało, potrafi samo się bronić. Nie wychodzi mu to wprawdzie szczególnie dobrze, ale już sama umiejętność godna jest odnotowania! Nauka podstawowej strategii dla każdej strony konfliktu to kwestia kilku minut, jako że każda struktura ma



swój ekwiwalent u innej frakcji. Różnice tkwią w szczegółach, a te poznasz lepiej przy okazji recenzji gry.

Tym, co od początku rzuca się w oczy, jest obecność bohaterów. Są to jednostki – szczególnie mocne, które za odpowiednią opłatą można przywołać. Trochę przypomina to DISCIPLINES albo HEROES OF MIGHT AND MAGIC, gdyż bohaterowie ci osiągają z czasem wyższe poziomy wlejenniczenia, mogą gromadzić magiczne przedmioty, władają potężnymi czarami i są ogólnie bardzo pomocni w walce. Tak, tak – dobrze przeczytałeś, magiczne przedmioty W REIGN OF CHAOS po mapach walają się różnego rodzaju artefakty (jak np. Dragon Egg, przywołujące wielkiego smoka), które odpowiednio wykorzystane, mogą przeważać szalę zwycięstwa. Problem leży w tym, że przedmioty te są z reguły silnie strzeżone i zdobycie ich może stanowić niemałe wyzwanie, zwłaszcza na początku rozgrywek. Ale jest to warte trudu, zapewniam. Poza artefaktami, na mapach można znaleźć specjalne budynki, jak choćby obóz najemników czy też prowadzony przez gobliny warsztat. W budynkach tych można z kolei wynajmować wojska, które wspomogą twoją armię. To jednak słono kosztuje.

Zmieniła się szata graficzna programu. WARCRAFT 3 jest teraz grą w pełni trójwymiarową i to bardzo ładną grą trójwymiarową. Nie mogę tylko zrozumieć, dlaczego nie dołączono tutaj kamery, która działała



by jak ta z np. MYTH 3. Jest to w zasadzie moje jedyne (a co za tym idzie – największe) zastrzeżenie co do gry – kamera nie może wykonać pełnego obrotu wokół danego obiektu, a poza tym zawsze wraca do swego standardowego ustawienia. Dziwne [wyjaśnienie tego faktu w wywiadzie na str. 76 – Frogger].

Nie chcę jednak zakończyć tego tekstu narzekaniami, dlatego powiem, że WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS zapowiada się jako najbardziej wyczerpujący podręcznik wojny w świecie fantasy. W dodatku – podręcznik autorstwa mistrzów gatunku.

Warcraft III: Reign of Chaos

RTS / Blizzard / CD Projekt

Cena: 129 zł PC GBC GBA
Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300 Mhz, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika X Dźwięk X Przejście X

+ Nowe rasy, nowe rozwiązania, ciekawe artefakty, bardzo ładna trójwymiarowa grafika

- Trudno się do czegoś przyczepić, może tylko do humoru, który mogłoby być lepszy

Gry ze stajni Blizzard zawsze wzbudzają zainteresowanie, a WARCRAFT III jest tytułem naprawdę godnym uwagi

<http://www.blizzard.com/war3>



Oficjalna strona gry – jak wszystkie witryny Blizzarda, dobrze zaprojektowana, szybka i wypełniona informacjami. Po prostu super!

DUNGEON HEGE

Olbrzymi, w pełni trójwymiarowy świat, piękna grafika, chwalebne zadania do wykonania. Czegoż więcej chcieć od gry Action RPG?

Są takie momenty, gdy na ekranie dzieje się naprawdę dużo. Oto na przykład skutki różnicy poglądów.



Witajcie w królestwie Ehbl. Przez długie wieki życie toczyło się w nim spokojnie, a ludzie żyli beztrząsowo. Granice krainy chronione były przez fortyfikacje zbudowane dawno temu przez wojowników 10. Legionu, jednej z najlepiej wytrenowanych armii, jakie chodziły po tej części świata. No cóż, dziwne, że w Ehbl rozkwitała nauka i kultura. Krasnoludy i ludzie w zgodzie pracowali nad lepszym jutrem. Magowie, korzystając z tolerancji większej niż w innych regionach, prowadzili swoje badania. Nawet rasa Droog, zamieszkująca Ehbl pospół z innymi rasami, wiodła stosunkowo szczęśliwy żywot, ciesząc się częściową autonomią. Królestwo Ehbl nigdy nie padło pod naporem wroga, nigdy nie przegrało wojny.

Nie znaczy to jednak, że wszystkie zakątki krainy są tak bezpieczne, jak ulice miast czy garnizony wojskowe. W lasach czają się dzikie zwierzęta, przez cementarną ziemię nader często przebijają się kościste palce, triumfalnie demonstrując światu pogardę dla praw natury, w lochach i podziemiach gnieźdzą się dziwne stwory...

No, i są jeszcze Krugowie. Nikt nie pamięta, kiedy pojawili się na świecie – byli tu od zawsze. Obdarzeni krzepkimi ciałami, lecz niezbyt bystrych umysłami. Nie do końca zli,



Taka pełna kwiatów w środku lasu. Z tyłu widać jucznego osiołka drużyny.

a jednak niezwykle łatwo poddający się złym wpływom, co czyniło z nich perfekcyjne narzędzie zniszczenia w rękach złych ludzi lub innych, bardziej mrocznych potęg. Krugowie istnieli w zasadzie tylko dzięki litości innych ras, które mogły zapewne już dawno temu się ich pozbyć. Nie zrobili tak, licząc na to, że Krugowie się zmienią, lecz ich nadzieje były płonne. Co więcej, jak się miało okazać już wkrótce, błąd ten był fa-



Na mapce obszaru możesz się normalnie poruszać, co znakomicie ułatwia szybkie i wygodne eksploracje nowych terenów. Kolejny punkt dla gry to dobre rozwiązania



Jak się okazuje, komary nie są jedynymi uciążliwymi mieszkańcami bagien...



Niektóre efekty specjalne robią piorunujące wrażenie, nawet biorąc pod uwagę obecne standardy

talny w skutkach.

Od pewnego czasu liczebność Krugów zaczęła się niepokojąco zwiększać. Drobne potyczki w okolicach osad oddalonych od dużych miast zaczęły się przekształcać w nieustającą wojnę partyzancką, a następnie w dzikie rajdy, siejące śmierć i spustoszenie na rubieżach Ehb. Z każdym dniem hordy Krugów zapuszczały się coraz głębiej na tereny królestwa. Z każdym dniem też było ich coraz więcej, tak iż w końcu nawet do najbardziej tępych umysłów dotarło, że dzieje się coś naprawdę złego.

Zycie farmera nigdy nie było specjalnie łatwe czy przyjemne, lecz ten dzień z pewnością był gorszy od pozostałych. Gdy wróciłeś po południu do swojego domostwa, zaalarmował cię jęk dochodzący z mostka nad małym strumykiem, który przepływa koło twoich zabudowań. To był twój sąsiad i właśnie umierał. Ostatnim tchem wycharczał ostrzeżenie przed napastnikami, po czym nakazał ci udać się do pobliskiego miasteczka Stonebridge i odszukać niejakiego Gyorna. Nic więcej powiedzieć nie zdołał. Gdy zdezorientowany i przestraszony, z widłami w ręku, zrobiłeś kilka kroków w kierunku drzwi domu, na poanie pojawił się pierwszy Krugowie...

Pod względem mechaniki rozgrywki DUNGEON SIEGE przypomina hit firmy Blizzard – DIABLO. Jest to bowiem gra z gatunku Action RPG, w której należy się wykazać nie tylko przenikliwością i pomysłowością przy rozwiązywaniu misji, lecz również sprawnymi palcami podczas walki z hordami wrogów. W odróżnieniu od DIABLO, w DS środowisko jest całkowicie trójwymiarowe – od najmniejszego listka na drzewie po największego smoka wszystkie obiekty są 3D. Engine użyty w grze sprawdza się zadziwiająco dobrze. Nawet na słabszych komputerach chodzi zaskakująco dobrze, pomimo iż pod względem jakości grafiki i ilości detali bije na łeb wszystkie gry RPG i Action RPG, jakie dotąd powstały.

Przede wszystkim, w oczy rzuca się niesamowity przepych graficzny i mnogość szczegółów (spójrzcie tylko na screeny). Gdy idziesz przez las, nareszcie czujesz, że jest to las, a nie płaska łąka z kilkoma patykami. Ziemię porastają krzewy i kwiaty, drzewa miejscami rosną tak gęsto, że ciężko jest przejść. Tu i tam skaczą jakieś małe zwierzątka. A wszystko się porusza, żyje... Idziesz ścieżką przez taki las i zastanawiasz się, co znajduje się za zakrętem – czym jeszcze gra cię zaskoczy. A zaskakuje na początku głównie rozmachem. Droga do Stonebridge, bardziej wprowadzenie niż prawdziwy quest, jest naprawdę długa, a to przecież dopiero początek.

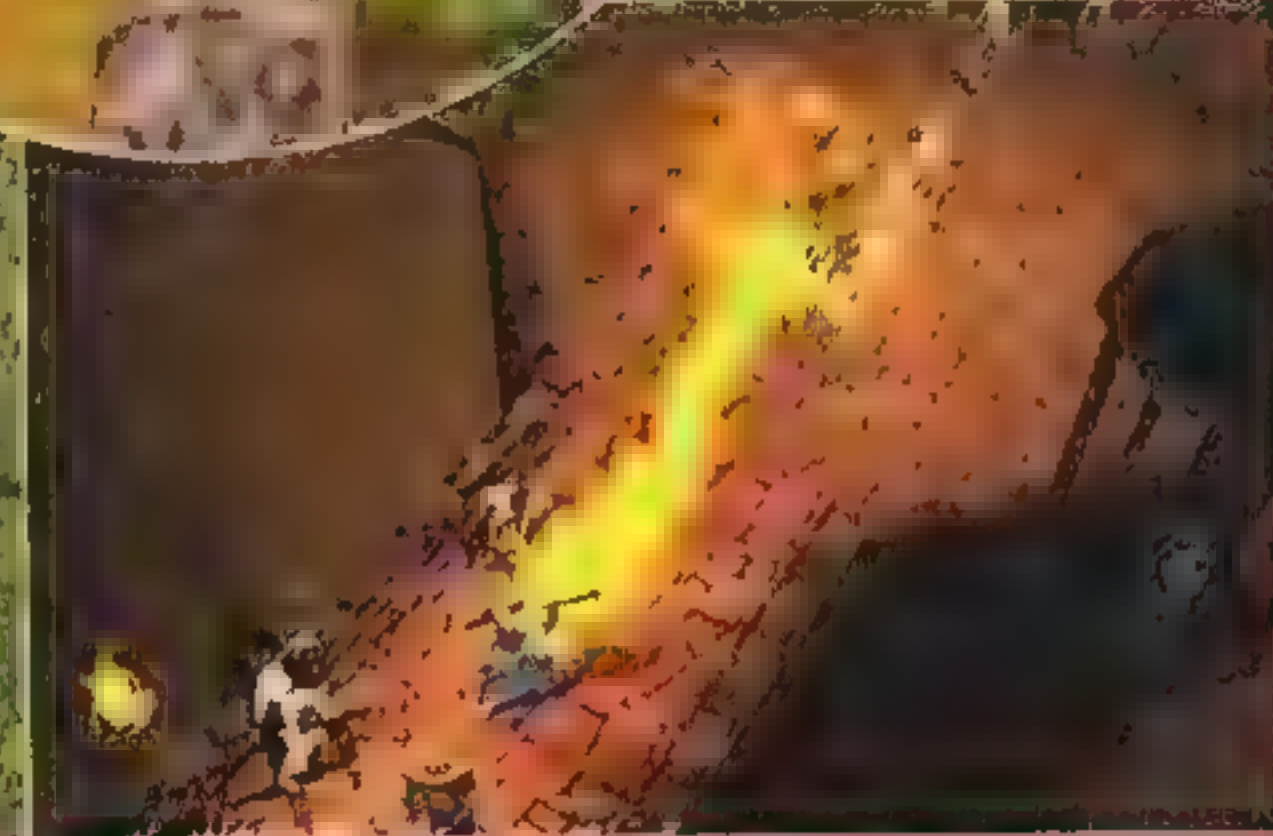
Jak już wspomniałem, grafika w DS zachwyca bogactwem kolorów, dopracowaniem i klimatem. W połączeniu z pełną swobodą obserwacji świata daje to olbrzymią satysfakcję z gry. Musisz bowiem wiedzieć, że do twojej dyspozycji dano obrotową kamerę, możliwość zmiany kąta jej nachylenia oraz bardzo solidny Zoom. Przy maksymalnym zbliżeniu można przyrzeć się dokładnie nawet tatuażom zdobiącym bohatera. Obsługa kamery jest intuicyjna i prosta, a jednocześnie umożliwia sprawne i wygodne granie. Dodatkowym atutem jest możliwość chodzenia po mapce regionu podpisanej pod TAB (widok z lotu



Reka, noga, mózg na ścianie, czyli zadanie z udziałem sporej bandy trolistwa



W DUNGEON SIEGE przemierzysz wiele krajów od zielonych zagajników i łąk, po pokryte śniegiem przełęcze górskie



Podobnie jak w DIABLO, w DS można znaleźć wiele ciekawych i trudnych zadań



Podstępny atak z rzekł to dobry sposób na uniknięcie strat własnych podczas walki



Smigające w powietrzu zaklęcia i unoszące się wszędzie toksyczne opary. Ale coż to dla ciebie

ptaka), co jest bardzo przydatne podczas badania nowych obszarów. Widać, że programiści włożyli mnóstwo wysiłku by DS był „user friendly” i chwala im za to.

Grę rozpoczynasz z jednym bohaterem, możesz określić jego wygląd i kilka innych drobiazgów. Bardzo szybko będziesz miał jednak możliwość rozbudowania drużyny – niektóre z napotkanych postaci przyłączą się do ciebie za darmo, innym będziesz musiał zapłacić za usługi. W dowolnym momencie możesz też pozbyć się członka drużyny, jeśli zdecydujesz, iż nie jest ci już potrzebny. Bardzo ciekawym, pożytecznym i sympatycznym pomysłem jest możliwość włączenia do drużyny Jucznego osiołka, który nosi twoje przedmioty. Zwierzak potrafi unieść całkiem sporo, poza tym drużyna wygląda znacznie fajniej, mając zwierzaka.)

W lewym górnym rogu ekranu umieszczone są miniportrety postaci. Czerwony pasek pokazuje stan punktów życia, zaś niebieski stan punktów mana (jak w DIABLO).

Punkty te powoli się odnawiają, lecz w wirze walki zdecydowanie lepszym pomysłem jest korzystanie z eliksirów leczących i odnawiających punkty magii. I tu kolejny jakże świeży i jakże dobry pomysł. Flaszek nie wypijasz za jednym haustem! Przykładowo, masz flaszkę potrafiącą odnowić 300 punktów życia, zaś twój pasek pokazuje 37/70. Połyknięciu eliksiru odnowisz sobie brakujące 33 punkty życia, zaś we flaszcze w dalszym ciągu pozostanie jeszcze 267 punktów

do wykorzystania. Logiczne, przyjemne, dobrze pomyślane. Wielkie brawa za inwencję!

Obok portretu postaci znajdują się ikonki broni. Są tam cztery miejsca – jedno na broń ręczną, jedno na broń dalekiego zasięgu i dwa na podręczne czary. Zaklęcia znajdujesz w postaci pergaminów w trakcie gry i możesz je przepisywać do księgi czarów, pod warunkiem że ją posiadasz i masz wystarczająco wysoki poziom w danej dziedzinie magii. Do dyspozycji masz dwie szkoły magii – Nature i Combat. Jak nietrudno się domyślić, pierwsza to głównie zaklęcia leczące i defensywne, zaś druga skupia się na krzywdzeniu bliźnich.



Tajemnicze rytuały, święte miejsca, starożytne kłatwy – wszystko to składa się na niepowtarzalny klimat tej gry



Świat DUNGEON SIEGE to nie tylko broń biała i magia, lecz również technika, co widać choćby po tych torach kolejki



Uciekanie przed grupą bandy chamów. Dobrze, że przynajmniej trolla nie ma

W grze RPG na ementa
rzu zawsze można liczyć
na dobrą zabawę



W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się szereg klawiszy, pozwalających określić, jak mają się zachowywać członkowie twojej drużyny: czy mają być agresywni, czy raczej unikać walki, jakiej broni powinni używać i kogo atakować w pierwszej kolejności. Opcje te pozwalają bardzo precyzyjnie zdefiniować zachowanie twoich towarzyszy, co ma duże znaczenie w wirze walki, gdy nie bardzo masz czas zajmować się innymi postaciami, bo główny bohater ledwo żyje. Oczywiście czasami warto skorzystać z opcji Pause Game, by wydać rozkazy czy się przegrupować, jednak przez większość czasu wydarzenia w DUNGEON SIEGE toczą się z zawrotną prędkością.

Inventory w grze bardzo przypomina to znane z DIABLO – podzielone na kratki, podobnej wielkości. Również podobnie jak w DIABLO, żeby używać niektórych przedmiotów, musisz osiągnąć dany poziom konkretnej cechy. Ano właśnie skoro już przy tym jestem, kilka słów na temat rozwoju postaci i punktów doświadczenia. Te ostatnie dostajesz klasycznie za zabijanie potworów i wykonywanie zadań. Co ciekawe, twój bohater nie ma określonego poziomu – zamiast tego rosną jego cechy i umiejętności wraz ze zdobytym doświadczeniem. I tak na przykład startujesz z cechą Siła na poziomie 10. Im więcej walczysz mieczem, tym bardziej zapełnia się pasek Siła, aż w końcu cecha zwiększa się na 11. Podobnie z umiejętnością walki wręcz, która po jakimś czasie skacze z poziomu 1 na 2 i tak dalej. Ta sama zasada dotyczy czarów. Jeśli cały czas używasz zaklęcia z Combat Magic, po pewnym czasie awansujesz w tej szkole magii na wyższy poziom, lecz by awansować w Nature Magic, musisz zacząć rzucać zaklęcia właśnie z tej szkoły.

W sumie jest to bardzo, bardzo logiczne, realistyczne i świetnie przemyślane. Kolejny element, który został lepiej rozwiązany niż w in-

nych, podobnych grach. W miarę jak zagłębiałem się w świat DUNGEON SIEGE, byłem coraz bardziej pełen podziwu dla twórców tej wspaniałej gry. Nic nie pozostawiono przypadkowi, nic nie raz bezsensownością. Gdy kilkanaście miesięcy temu pojawiły się pierwsze screeny z DS, od razu było widać, że będzie to gra interesująca. Nie spodziewałem się jednak, że wniesie tak wiele fajnych rzeczy do gatunku i że wykonana będzie z taką starannością.

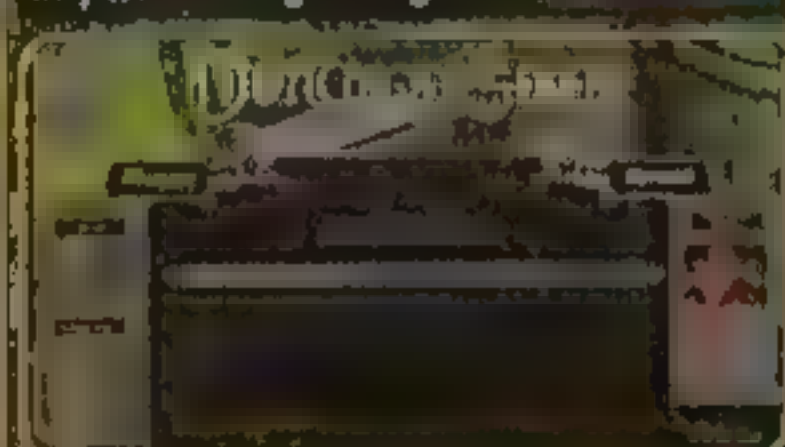
Rozgrywka dla jednego gracza oferuje naprawdę wiele godzin wspaniałej zabawy, a przecież w rezerwie czeka jeszcze tryb wieloosobowy. Jeśli więc znudzi ci się ratowanie królestwa Ehb przed Inwazją złych mocy, zawsze możesz skupić się na tępieniu kolegów przez Internet. Jeśli więc tylko możesz sobie pozwolić na wydanie 159 PLN, natychmiast biegnij do sklepu po DUNGEON SIEGE.



Równie ładnie jak dzika przyroda przytulaj się do przyrody. Na przykład do Stonebridge

Dla takich momentów warto trenować. Za chwilę ze szkieletów nie zostanie jedna cała kość

<http://www.dungeonsiege.com>



Bardzo elegancko przygotowana strona, na której znajdziesz porady, patche, screeny, artworld i wiele innych atrakcji

Dungeon Siege 5+
Action RPG / Microsoft / APN Promise

Cena: 159 zł | PC | GBC | GBA
Maki: ✓ | PSX | PS2 | DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 333 MHz, 1 GB HDD, karta wideo 8 MB

Grafika 6 Dźwięk 5 Przejście 6

Prześliczna grafika, dużo ciekawych pomysłów i rozwiązań, spora dawka całkiem żywawej akcji.
Naprawdę ciężko się do czegoś przyczepić – po punktu odjąłem za dość wysoką cenę...

Znakomita gra z gatunku Action RPG, wyróżniająca się przepiękną grafiką i ciekawą fabułą. Sensowne wymagania sprzętowe

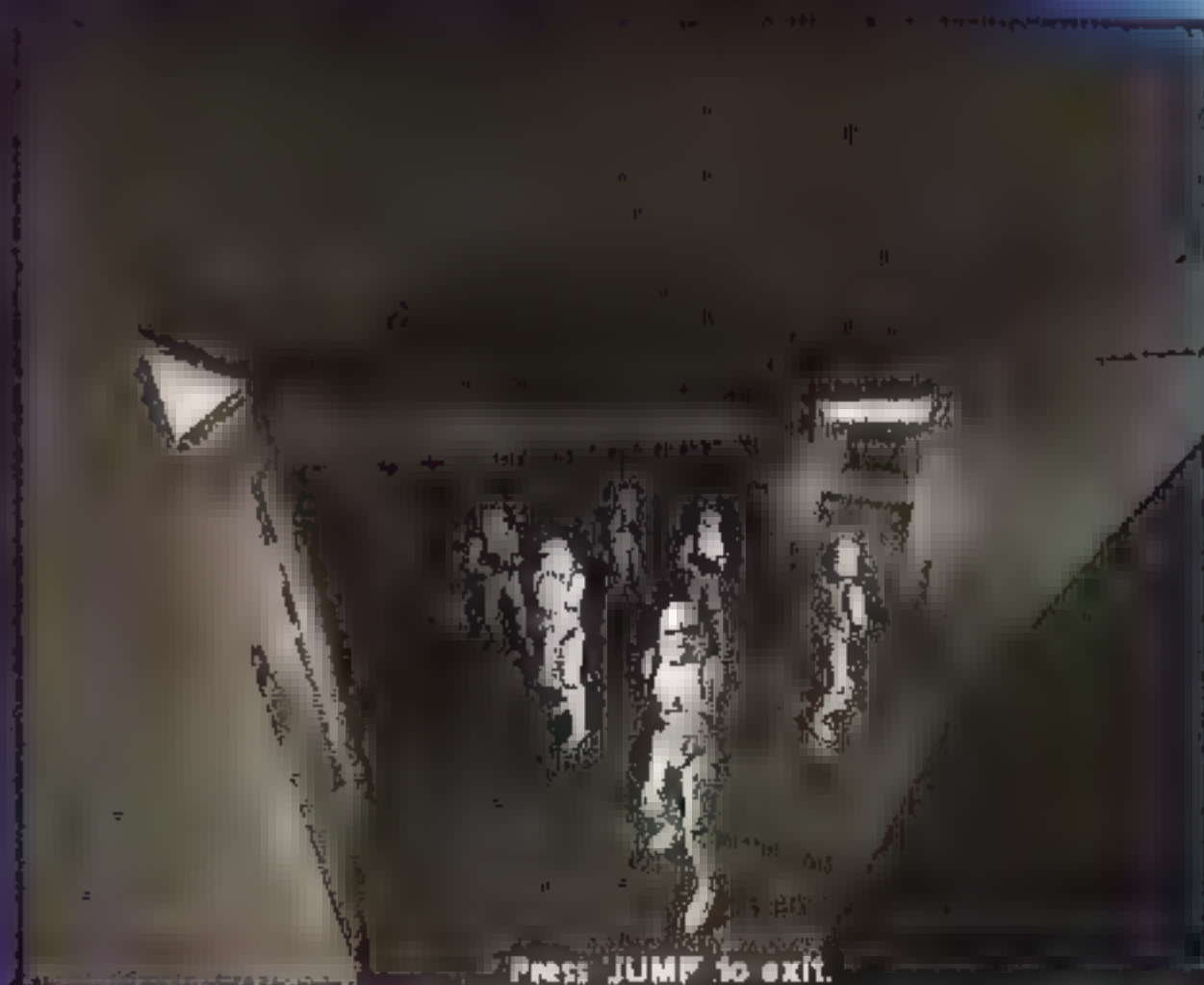
STAR WARS

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Kyle Katarn obiecał już sobie, że w życiu nie zajmie się więcej Mocą. Niestety, przyrzeczenie to musi zostać złamane. Imperium kontratakuje!



Podczas gdy Kyle Katarn przemierza świat ze swoją misją w sercu, dookoła niego życie toczy się normalnie



Misje, które rozgrywają się na posterunkach Imperium, mają do siebie, że spotyka się na nich mnóstwo facetów w białych mundurach

Miecz świetlny, to dopiero jest zabawka dla dużego chłopca

Moment, w którym LucasArts postanowił zająć się grami FPP należał do bodaj najszcześniejszych chwil mojego życia. Oto firma, która zasłynęła takimi perłkami jak DAY OF THE TENTACLE, X-WING czy choćby GRIM FANDANGO, wkroczyła na nowe pole. Ów „doomny” debiut LucasArts – mocno siwiejący już DARK FORCES – pokazał wszystkim, że gra FPP nie musi być tylko bezmyślną strzelaniną. Kilka lat później, przy okazji kontynuacji DARK FORCES – JEDI KNIGHT – LucasArts udowodnił, że świetnej grze akcji może towarzyszyć długa i pokręcona historia, w której zwrotów akcji jest więcej niż ludzi w autobusie podczas godzin szczytu. JEDI KNIGHT pozostawał przez wiele lat niedoścignionym wzorem. Aż do dziś.

Przypomnij sobie wszystko, za co pokochałeś JEDI KNIGHT, i podnieś to do kwadratu. Taki

właśnie jest JEDI OUTCAST. Ludzie z LucasArts bardzo przytomnie stwierdzili, że nie ma potrzeby modyfikować tego, co już się sprawdziło i lepiej będzie po prostu dodać trochę nowych – jakże radujących serce gracza – akcji. Takie podejście do sprawy mogło wyjść grze tylko na dobre. Zauważ też, że poza kilkoma niechlubnymi wyjątkami z ostatnich lat działalności, specjaliści z firmy George’a Lucasa nie powili w zasadzie żadnej kichy.

Do pracy nad programem zaproszeni zostali specjaliści od gier FPP, LucasArts, jako właściciel praw autorskich do świata „Gwiezdných Wojen”, sprawował nad całym procesem produkcyjnym pieczę. Gros pracy wykonali jednak – uwaga! uwaga! – ludzie z Raven Software, znani choćby z jakże efektownego SOLDIER OF FORTUNE czy STAR TREK: ELITE FORCE. Zajmowanie się światem „Gwiezdných Wojen” nie było jednak dla nich całkowicie nowym doświadczeniem, gdyż głównym narzędziem ich pracy był engine graficzny QUAKE III (właścicielem praw do tegoż jest z kolei koncern Activision). Nawiasem mówiąc, zaprzęgnięci do pracy nad JEDI OUTCAST artyści z Raven musieli przerwać pra-



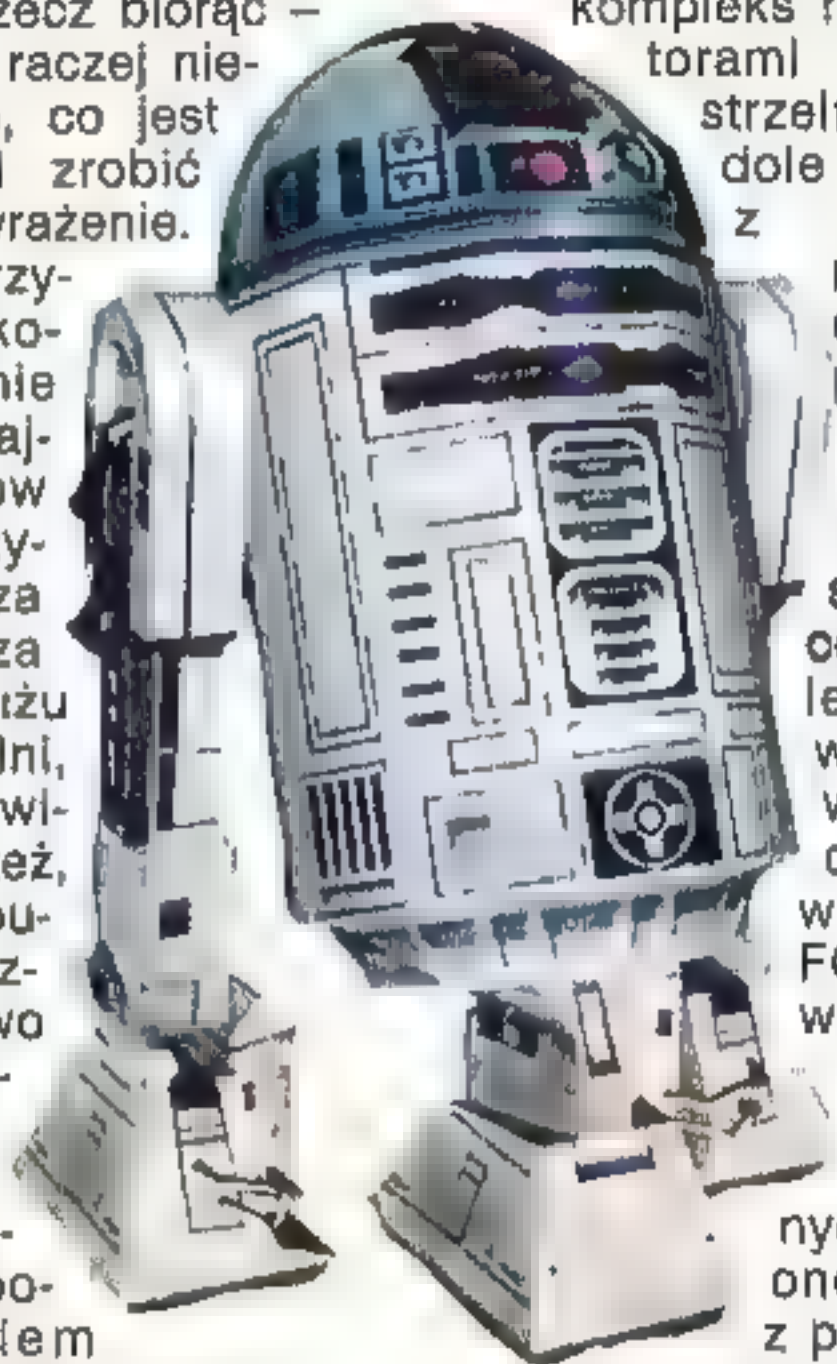
Z racji niewielkiej w sumie ilości modeli postaci podczas gry przyjdzie ci wyróżnić jakieś 50 000 szturmowców

ce nad planowanym na koniec maja SOLDIER OF FORTUNE 2. Jednak nie czas żałować róż, kiedy... JEDI KNIGHT 2 ujrzał światło dzienne i lśnił w nim pełnym blaskiem!

Silnik QUAKE III to bardzo potężne narzędzie. Jest to w zasadzie puste zdanie, jako że systemy graficzne każdej części QUAKE były narzędziami tyle potężnymi, co w swej potędze – zadziwiającymi. Niech zatem wystarczy jeśli powiem, że grupa Raven – jak mało kto – potrafi korzystać z dobrodziejstw tego systemu. W JEDI OUTCAST świetnie wyglądają zarówno wnętrza, jak i plenery. Warto jednak przy tej okazji zauważyć, że tych ostatnich jest w grze w sumie dość niewiele.

Jakby autorzy obawiali się, że coś skwaszą – tak też, obecne w grze plenery są naprawdę ciekawe, lecz są – ogólnie rzecz biorąc – niewielkie i jest ich raczej nie-dużo. Ale nawet to, co jest nam dane, potrafi zrobić na człowieku duże wrażenie.

Posłużę się tutaj przykładem z początkowych (paradoksalnie – zdecydowanie najsłabszych) etapów gry. Poziom zaczyna się tak, że uroczą Jan Ors wysadza Katarna w pobliżu opuszczonej kopalni, którą trzeba oczywiście zbadać. Tak też, podążasz wielkim, pustym kanionem, rozglądasz się nerwowo na boki, co i rusz posilkujesz się lornetką (tj. jej wielce skomplikowanym odpowiednikiem w świecie „Gwiezdnych Wojen”), aż wreszcie, po jakichś pięciu minutach takiego skradania, kanion kończy się. Twój m



oczom ukazuje się gigantyczny kompleks najeżony reflektorami i wieżyczkami strzelniczymi, na dole płynie rzeka, z nieba lecą meteoryty... Są chwile w JK2, podczas których można poczuć się kimś małym, słabym, wyobcowanym. O wiele większe wrażenie robią wnętrza. Z początku – mając w pamięci ELITE FORCE – sprawiają wrażenie raczej małych i w sumie klaustrofobicznych, lecz pryska ono po wyjściu z pierwszego dłuższego korytarza.

Nektóre sale liczą sobie po kilka kondygnacji, w płataninie korytarzy można się bez trudu zgubić, a każdy pojedynek z żołnierzami Imperium przypomina potyczki na pierwszej Gwieździe Śmierci. Naprawdę nie jest trudno zgadnąć

– nawet po pierwszym spojrzeniu – które konstrukcje należą do Imperium.

W obliczu świetnie zaprojektowanych i wykonanych poziomów, przeraża troszeczkę niewielka ilość modeli przeciwników. Nie jest tak do końca fatalnie, lecz w pierwszych etapach dziejących się na „opuszczonych” posterunkach Imperium przyjdzie ci powalić na glebę liczne rzesze charakterystycznych Szturmowców i imperialnych (imperialistycznych?) robotników. To jednak mogą poprawić nadchodzące patche, a przede wszystkim – produkowane przez użytkowników mody. Już teraz dostępna jest na Sieci modyfikacja umożliwiająca bardziej efektowne rozczłonkowanie napotykanym przeciwników. A propos brutalności – w JEDI OUTCAST mogą grać nawet dzieci w stadium płodowym (!), gdyż przez cały czas trwania gry nie pada ani jedno przekleństwo, ani jedna kropla krwi. Jest to fakt o tyle znaczący, że jedno z poprzednich dokonań Raven –



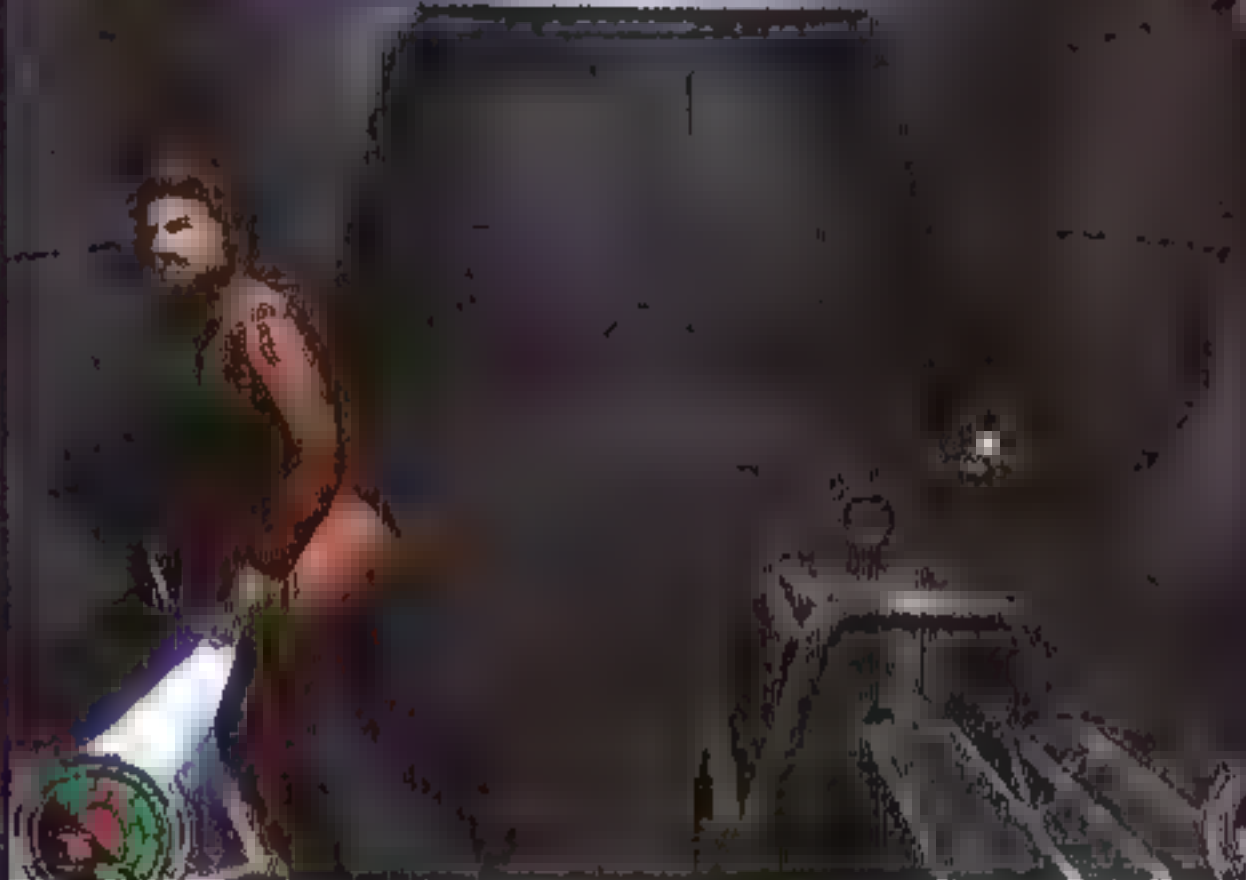
Historia opowiadana jest za pomocą świetnie zrealizowanych przerywników filmowych. Jest ich jednak niestety trochę mało



Oto wspaniały przykład wojny psychologicznej. Nie chodzi o to, żeby ustrzelić Mon Mothmę, ale o to, aby skłonić ją do tańca

Co widać Jedi? I jak on to robi? Ludzie, którzy wyczyniają takie rzeczy, nie mogą być jednak tak do końca normalni...

na opowiadanie o aspekcie gry, który nie wszystkich może ciekawić, zainteresowanych odsyłam pod adres modcentral. Jedynknightii, nie! Bardzo cieszy fakt, że JEDI OUTCAST nie jest grą dla początkujących. Chcesz trybu treningowego? Łatwego rozpoczęcia? Zapomnij lepiej i idź poćwicz w COUNTER STRIKE. Gra od samego początku rzuca graczy w sam środek kotła. W pierwszej misji posiadasz ledwie dwie najsłabsze bronie i tylko obecność nieźle uzbrojonej Ors może ci pomóc. Na szczęście – jeśli jesteś sprawnym manualnie i umysłowo – już chwilę później będziesz dysponował całkiem niezłym blasterem. Nie rozumiem tylko, dlaczego w przeciągu kilku naprawdę długich misji początkowych można zdobyć maksymalnie dwie nowe giwery. Tłumaczę to sobie tym, że JEDI OUTCAST, zwłaszcza w trybie dla pojedynczego gracza, oferuje naprawdę długą przygodę i trzeba było ją coś rozłożyć napięciem. Nie rozumiem mnie źle – obecność niewielu



W rozgrywce multiplayer nie ma litości dla pokonanych. Skończyła ci się amunicja? To lepiej zejść mi z drogi



Podczas gry przyjdzie ci podziwiać wiele cudów imperialistycznej architektury. Spójrz, proszę, na te schody...

środków eksterminacji nie czyni wcale gry nudną, choć uważam, że mogłoby być jeszcze ciekawiej. Jakkolwiek by do sprawy jednak nie podchodzić, to w pewnym momencie i tak dostajesz miecz świetlny, a więcej do szczęścia – jak się okazuje – nie potrzeba. Od momentu zdobycia tego oręża nie będziesz chciał już raczej używać czegokolwiek innego.

Warto przy tej okazji wspomnieć, że jednym ze standardowych ustawień gry jest to, że podczas używania miecza świetlnego świat gry pokazywany jest zza pleców Kyle'a (a la TOMB RAIDER czy też pierwszy JEDI KNIGHT). I niech cię ręka boska broni przed zmianą tego ustawienia. Z początku może być irytujące, lecz z czasem nauczysz się doceniać to rozwiązanie. Miecz świetlny to zdecydowanie największy atut

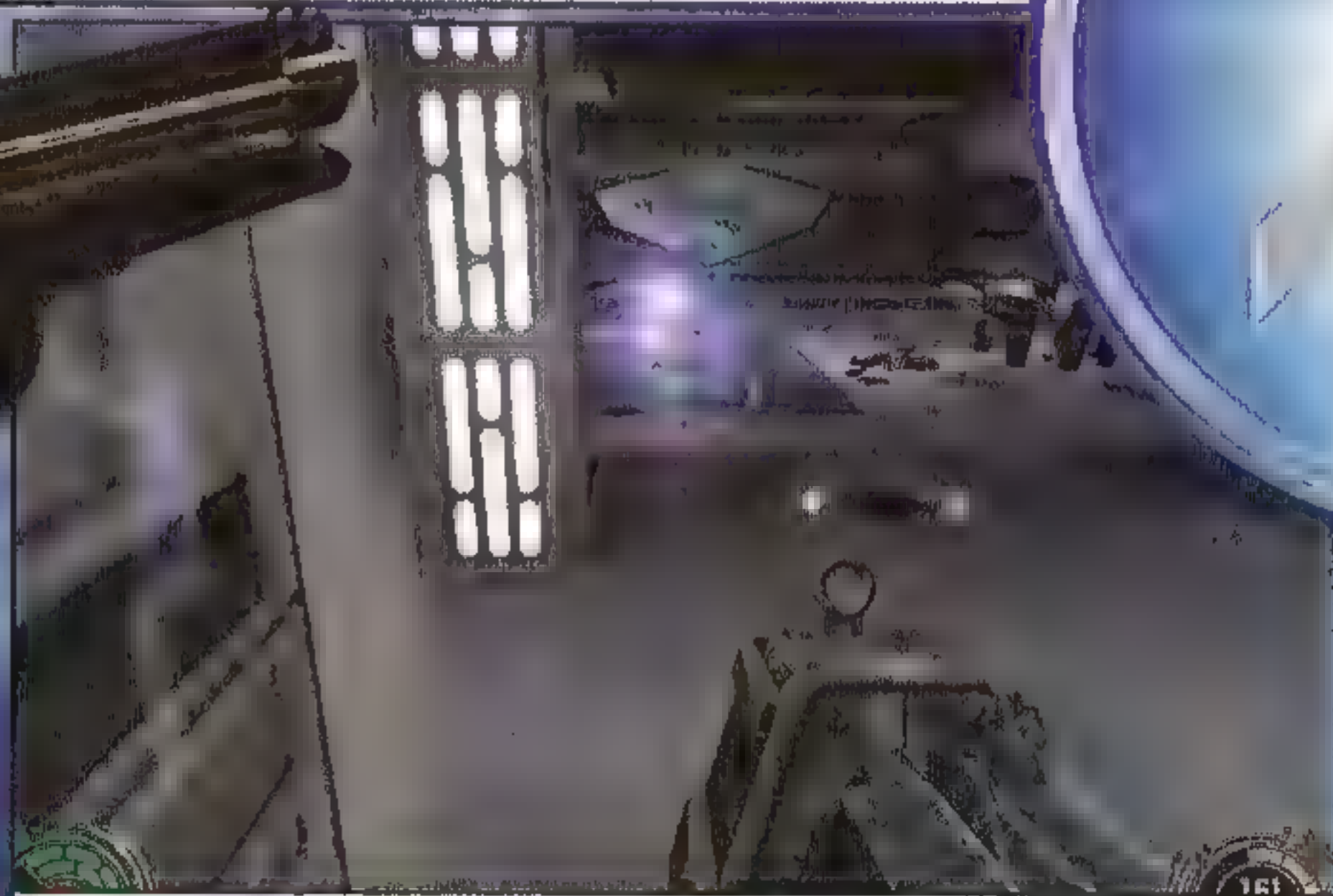
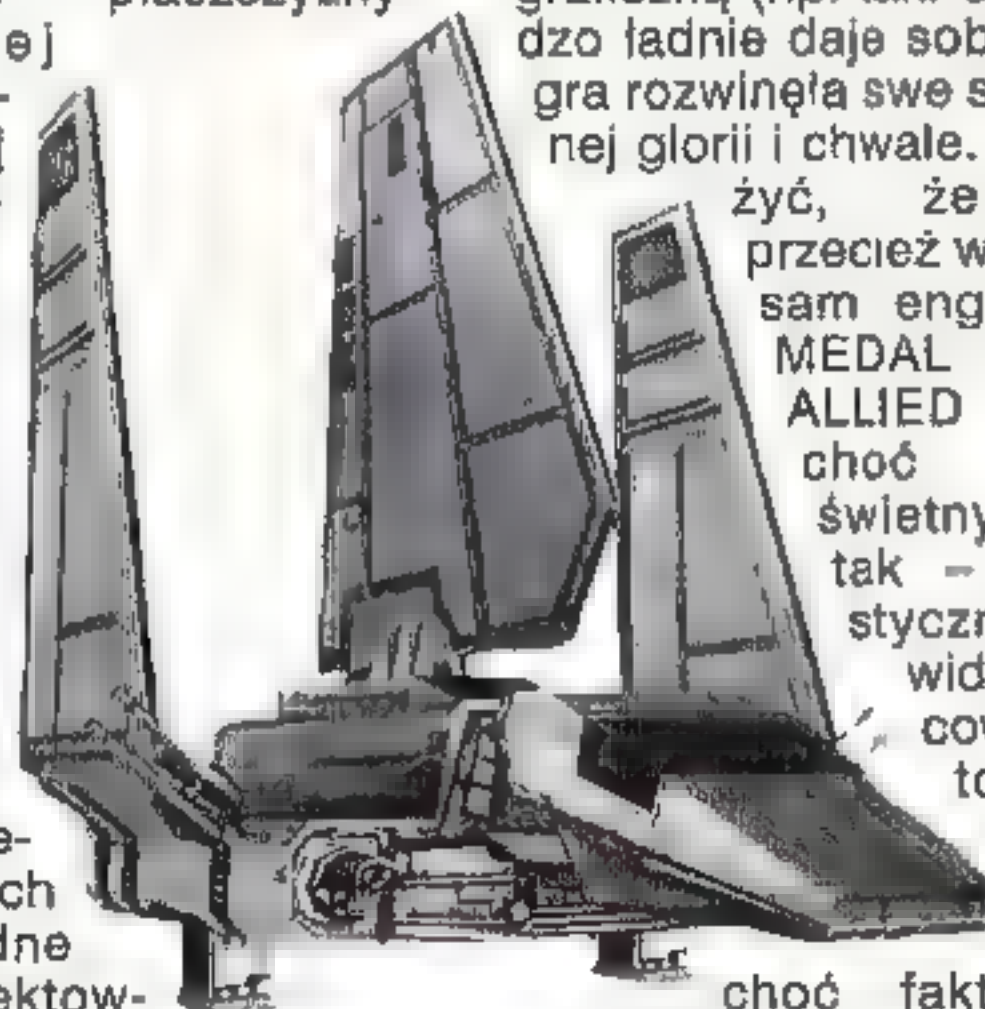
JK2. Z jego pomocą możesz zarówno prowadzić efektowne boje, jak i efektywnie się bronić. Cieszy też fakt, że gdy ostrze miecza dotknie jakiejś płaszczyzny

(np. stalowej ściany), to pozostają na niej stopione i iskrzące ślady. No i najważniejsze! Tak samo jak było to w przypadku prequela, JK2 przeplatany jest walkami z bossami. Pojedynek te toczony są z użyciem mieczy świetlnych i stanowią jedno z bardziej efektownych chwil, które przyjdzie ci z tym programem spędzić. Przy uwzględnieniu tych wszystkich wspaniałości aż trudno uwierzyć w to, że JEDI KNIGHT 2 optymalizowany był do pracy na procesorach... PIII 366. Na PIII 450, 128MB RAM i Voodoo 3 2000. Przy ustawieniu większości detali na maksimum, gra działała... bardzo sprawnie. Warto jest

jednak wzmocnić nieco procesor, dodać nieco pamięci RAM i zainstalować uznawaną przez twórców oprogramowania kartę graficzną (np. taki GeForce 4 bardzo ładnie daje sobie radę), aby gra rozwinęła swe skrzydła w pełnej glorii i chwale. Warto zauważyć, że działający przecież w oparciu o ten sam engine graficzny MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, choć rzeczywiście świetny, nie był aż tak – z programistycznego punktu widzenia – dopracowany. I o czym to świadczy?

Na dobrą sprawę – o niczym, choć fakt sprawnego działania JK2 na słabszych maszynach niewątpliwie raduje.

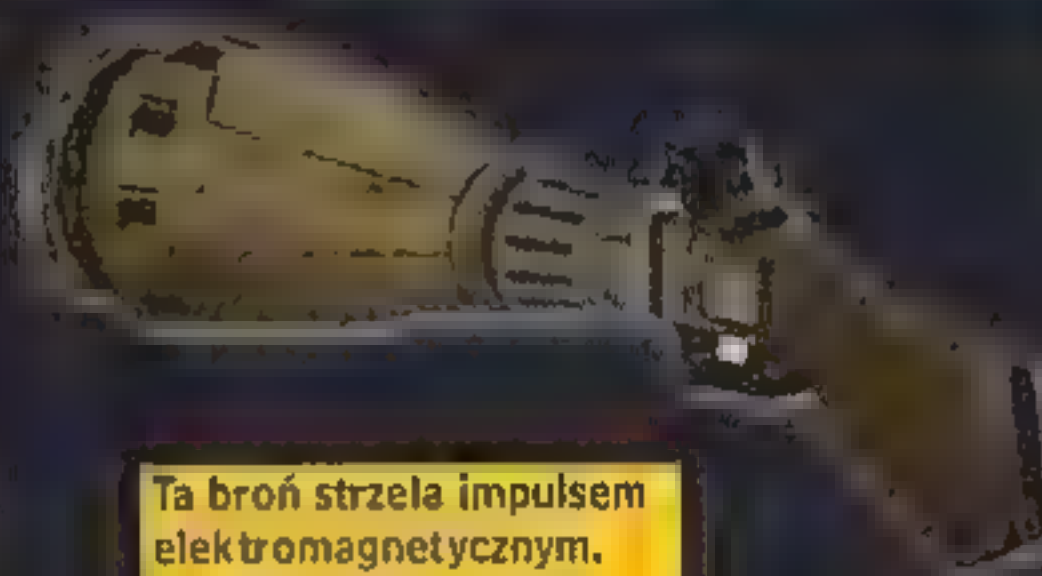
Celowo nie piszę tu nic o scenariuszu gry, gdyż po prostu nie chcę psuć ci zabawy. Historia jest długa – jak na „Gwiezdne Wojny” przystało – i serwowana w formie



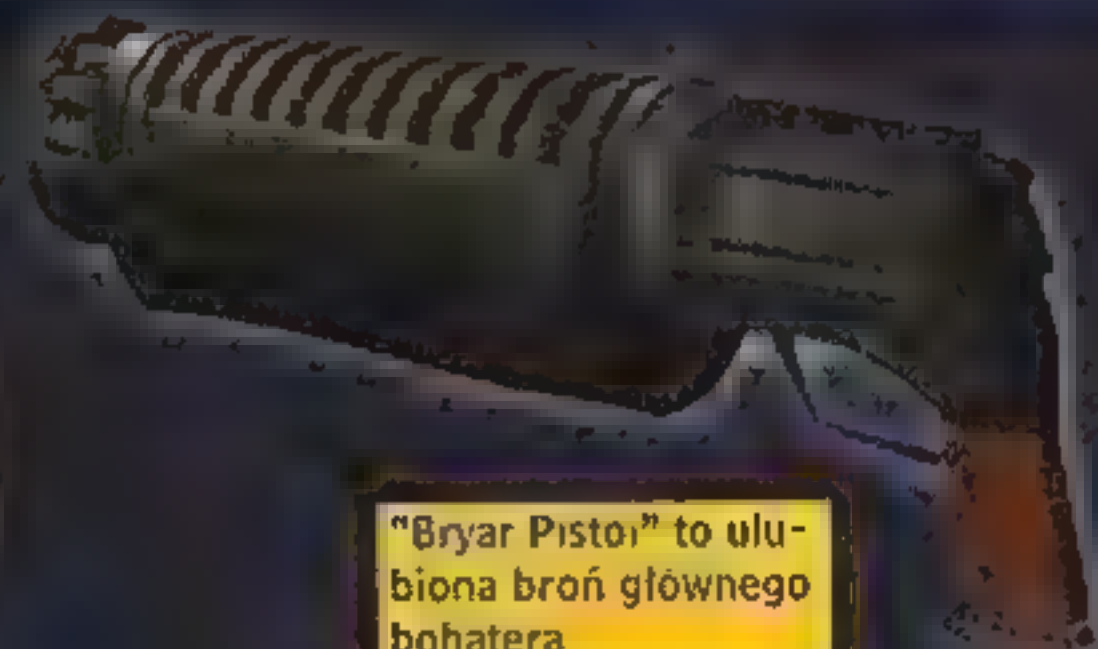
No, co to za gość... Już wyjąwszy fakt, iż świeci jak lampka halogenowa – brzydkie to jak noc galaktyczna, a na dodatek agresywne jeszcze. Skandal!



Żeby dobrze widzieć wroga przyda się lorneta (+ meduza)



Ta broń strzela impulsem elektromagnetycznym. Szczególnie skuteczna przeciwko droidom, robotom i innym maszynom



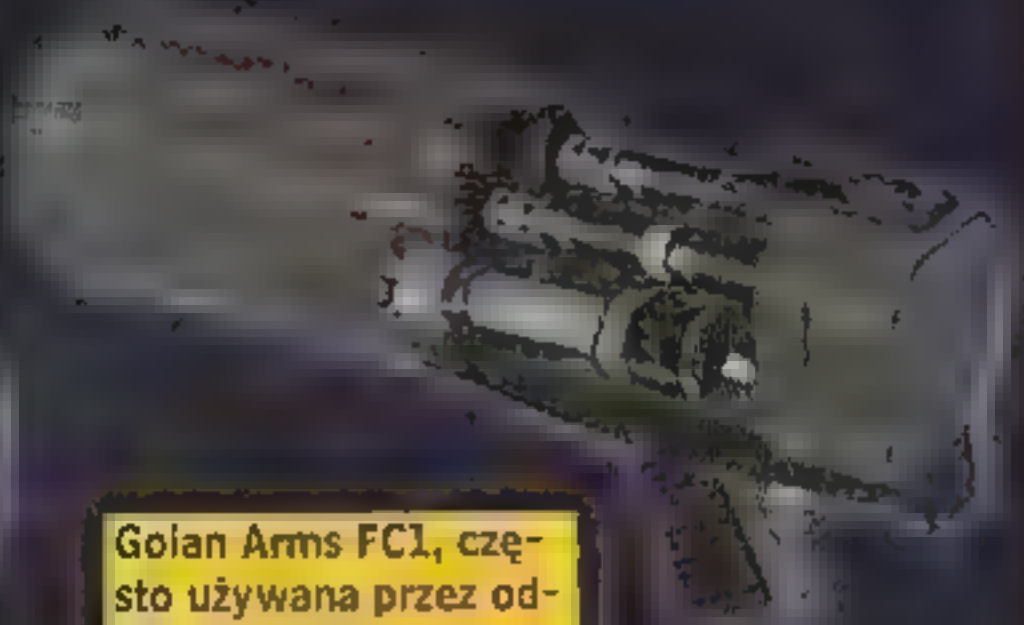
"Bryar Pistol" to ulubiona broń głównego bohatera



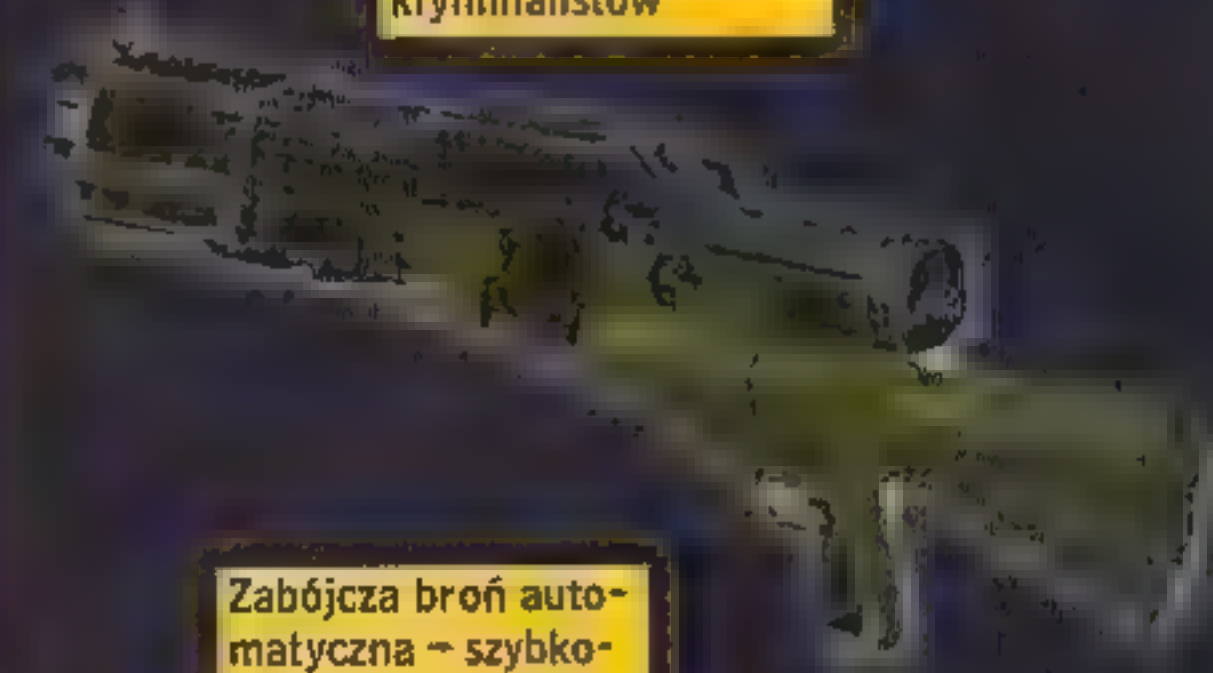
Zakazana w Nowej Republice broń, używana głównie przez kryminalistów



Nieco archaiczna, lecz bardzo skuteczna... kusza



Golan Arms FC1, często używana przez oddziały policji



Zabójcza broń automatyczna - szybkostrzelna i niezwykle skuteczna



Miała, lecz groźna pukawka - standardowe wyposażenie sił Imperium

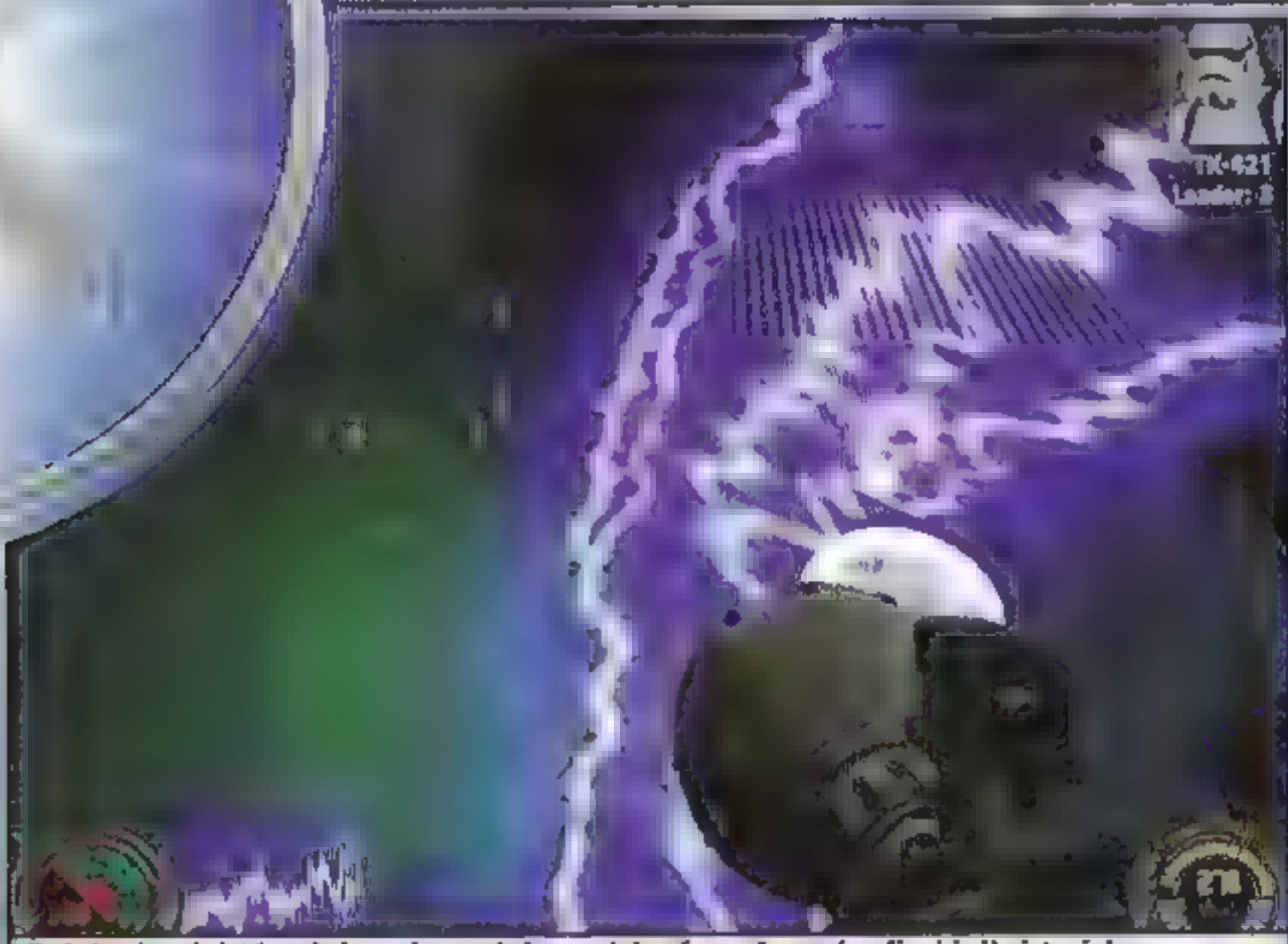
renderowanych przez engine gry przerywników. Każde kolejne słowo zdradzi zbyt wiele,

więc niechaj wystarczy, że podczas zabawy spotkasz zarówno Lando Calrissiana, jak i Mon Monthe czy Luka Skywalkera. Gdy zaś znudzi ci się gra według określonego scenariusza, zawsze

możesz przesiąść się do trybu gry sieciowej. I nie musisz mieć w tym celu nawet modemu! Goście z Raven przygotowali kilka bardzo fajnych botów, z którymi można sobie poćwiczyć i od których można dostać w skórę zupełnie tak, jak w życiu.

Niestety! Wszystko co dobre, słono kosztuje. W przypadku JEDI KNIGHT 2 cena ta jest szczególnie wygórowana - około 160 PLN za jedną, wprowadzającą po brzegi miodem wypełnioną płytkę. To już nawet nie tyle zdzierstwo, co brak poszanowania dla klienta. Nie zdziwię się, jeżeli LucasArts z czasem „przejdzie” się na swojej strategii marketin-

gowej. Doskonale rozumiem, że za dobre trzeba płacić, ale są przecież pewne granice moralności! Tak zatem, ów jeden punkt mniej w ogólnej ocenie zostaje odebrany za cenę produktu właśnie! Podkreślimy bowiem raz jeszcze, że - pomimo swej wysokiej ceny - JK2: JEDI OUTCAST to świetna gra. Boda, najlepsza, jaką w tym roku miałem przyjemność oglądać. Niech Moc... i tak dalej...



Działanie niektórych broni mogłoby zadziwić profesorów fizyki. Ileż to iskier, wybuchów, wylądowań elektrycznych...

<http://www.lucasarts.com/products/outcast.html>

Bardzo przyjemna strona. Znajdziesz w zasadzie wszystko, co chciałbyś wiedzieć o JEDI KNIGHT 2, ale bez się zapytać.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

FPF / LucasArts / LEM

Cena: 169 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika **5** Dźwięk **6** Gry **6**

+ Absolutnie wszystkie platformy

- Wygórowana cena

Konieczność dla każdego właściciela dobrych gier. Działa całkiem nieźle nawet na słabszym sprzęcie

DUKE NUKEM

MANHATTAN PROJECT

Kolejna część przygód Duke'a zaskoczyła wszystkich: po pierwsze – gracze nie spodziewali się powrotu do platformówki, po drugie – o powstawaniu gry nie było prawie nic słychać.



Na swojej drodze napotkasz wiele wybryków genetycznych eksperymentów. Dla każdego masz coś miłego!



Strzał jedną ręką z takiego kalibru to normalka. Że też musiałem zostawić granatnik w drugich spodniach!

Podczas gdy wszyscy od ładnych paru lat wypatrują z niecierpliwością DUKE NUKEM FOREVER, tytułu, który położy na łopatkę wszystko, co do tej pory powstało w dziedzinie gier FPP, wydawca serii niespodziewanie serwuje wyjątkowo smakowitą zakąskę w postaci MANHATTAN PROJECT. Obrońca Ameryki i nieoficjalny narodowy

bohater ponownie wkracza do akcji. Nie byłoby w tym nic niesamowitego, gdyby nie fakt, że zamiast typowej strzelaniny z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, otrzymaliśmy klasyczną platformówkę z akcją oglądaną z boku i wszystkimi cechami, jakie powinny charakteryzować tytuł tego gatunku. Czy to źle, że DUKE nie należy chwilowo do przedziału gier FPP? Zdecydowanie nie! Jak wiadomo, dwie pierwsze części jego przygód też były platformerami i to w najczystszej postaci. MANHATTAN PROJECT potraktować więc trzeba jako udany powrót do korzeni.

Afera na Manhattanie miała być preludium, którego celem było uprzyjemnienie długich chwil wyczekiwania na hit DUKE NUKEM FOREVER, a okazała się wyjątkowo sycącą propozycją. Gwarancją dużej ilości strzelania, ogromnych hord przeciwników, sporej dawki świeżej krwi, ciekawych poziomów i zabójczego humoru Duke'a na pewno przyciągną przed monitory rzesze fanów. Nikt nie powinien czuć się zawiedziony. Mech Morphix, toksyczny typ spod ciemnej gwiazdy, opanował Manhattan. Już niedługo cały Nowy Jork może pograć się w toksynach o nazwie GLOPP i nie będzie wtedy ratunku dla nikogo. Od czego jest jednak Duke? Na pewno z chęcią oczyści miasto z panoszącej się wszędzie szumowiny, by tylko uczynić świat bezpiecznym dla wszystkich egzotycznych tancerek!

MANHATTAN PROJECT odchodzi nieco od klimatu infantylnych platfor-

mówek, w których jedynym celem jest podążanie do przodu i prucie z karabinu. Faktycznie, Duke większość czasu spędza na sprincie w prawą stronę, skacząc przy okazji i podciągając się na podesty, ale to nie wszystko! Wchodząc do budynku czy też skręcając w korytarz, podążasz w głąb ekranu. W pełni trójwymiarowa oprawa graficzna w połączeniu z możliwością poruszania się nie tylko na boki, ale również w głąb planszy, robi bardzo przyjemne wrażenie. Czasami gra wygląda jak rasowe TPP, gdyż dynamiczna kamera zmienia swoje położenie podczas ciekawszych elementów gry!

Już kilka pierwszych poziomów zdradza, czego można się po MP spodziewać. Zaczynasz na dachu wielkiego wieżowca. Wyposażony jesteś wyłącznie w pistolet sporego kalibru. Już po chwili na obojczyk nawijają się znane z DUKE NUKEM 3D zmutowane guzce w policyjnych kurtkach i zabawa zaczyna rozkręcać się na całego. Jak zwykle mocny w gębie Duke ma na każdą sytuację odpowiedni ko-



mentarz i traktuje swoje zadanie jak codzienną pracę! Szybko daje się zauważyć, że teren przepełniony jest wszelkiego rodzaju bonusami i power-up'ami w postaci double-damage, pola siłowego czy też jet-packa! Zupełnie tak, jak to wszystko powinno wyglądać w prawdziwej, „starszkołnej” platformówce! Na każdym poziomie do zebrania jest 10 miniaturowych bomb atomowych (nukle'ów), poukrywanych w najróżniejszych miejscach. W zamian za nie pod koniec etapu czekają niespodzianki materialne, pomocne podczas dalszej przygody. Pełno jest też poukrywanych miejsc, czyli tzw. secretów. Czasami trzeba sprzedać kopa niepozornie wyglądającej ścianie, a innym razem wykonać podwójny skok, tak, aby dostać się na teoretycznie niedostępną kładkę.

Pozio-

my zostały zaprojektowane tak, aby zbyt nie komplikować sprawy, a przy okazji poddać lekkiej próbie zmysłu orientacji gracza. Jak wiadomo, perspektywa, w jakiej pokazano świat gry, nie sprzyja rysowaniu w głowie mapki i łatwo tu o lekką konsternację. Na szczęście ślepe zaułki to rzadkość i po chwili można się łatwo do takich niedogodności przyzwyczaić. Każdy etap to coś nowego; biegasz po dachach wiezowców, pędzącym pociągu, nowojorskich systemach kanalizacyjnych itp.

Duke nie byłby sobą, gdyby nie otaczały go piękne kobiety. On wprost uwielbia je ratować, a one potrafią mu to sownie wynagrodzić. Czułe słówka po uratowaniu bezbronnnych tancererek go-go, takie jak „Dance for me baby” lub „Babylicious!” skutecznie rozluźniają atmosferę i sprawiają, że nie masz wątpliwości, kto jest bohaterem gry. Również każda niewygodna sytuacja opisywana jest przez Duke'a w bardzo dosadny sposób. Tekst „I could do this all day!” rozbawił mnie najbardziej. W czasach, kiedy gry prześcigają się w wielkościach, wyniosłości i budżecie przeznaczonym na ich produkcję, DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

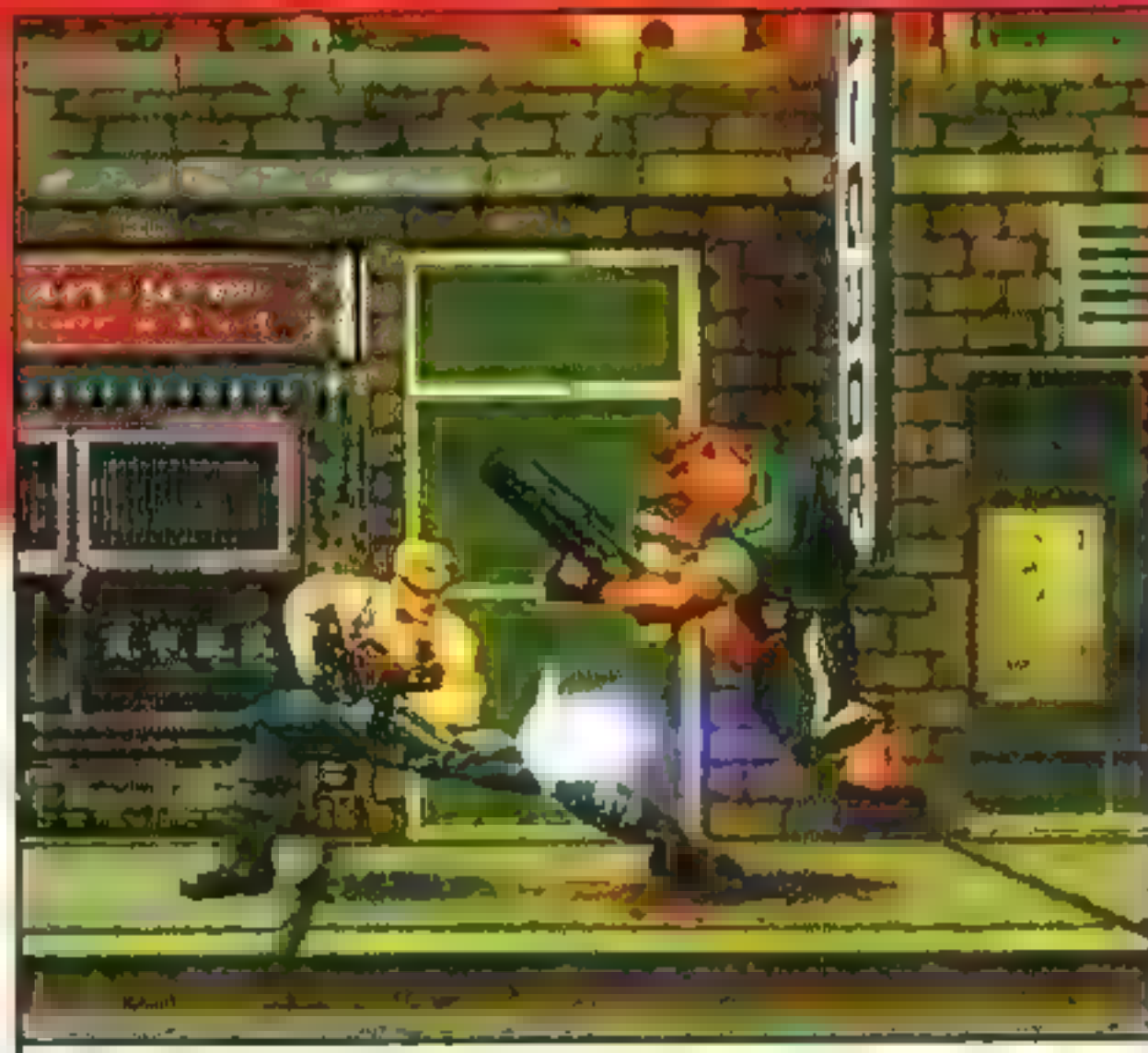


Rasowa platformówka z Księciem w roli głównej. Wspaniała zabawa z dużą ilością strzelania, skakania i ukrytych przejść. To jest właśnie to!

udowadnia wszystkim, że aby gra odniosła sukces, nie potrzebuje skomplikowanego scenariusza i wypełnionych na siłę elementów RPG. Jak się okazuje, zapotrzebowanie na rozrywkę, która nie wymaga od graczy zbytniego wysiłania szarych komórek, nadal istnieje! Taką grą właśnie jest nowy DUKE. Grą lekką, łatwą, przyjemną i do tego bardzo wciągającą...



Dzięki tej zielonej plazmie zmniejszysz przeciwnika i zrzucisz go z gzymsu!!



Strzał poniżej pasa! Tutaj wszystkie chwytty są dozwolone. Duke z nikim się nie patyczkuje i serwuje ołów bez wyjątków

<http://www.duke.pl>

DUKE NUKEM
MANHATTAN PROJECT

Polska wersja oficjalnej, angielskojęzycznej wlotrymy. Dużo materiałów graficznych oraz tekstowych. Naprawdę polecamy.

Duke Nukem: Manhattan... **5-**

Platformówka / Arush / LEM

Cena: 79 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 550MHz, 128 MB RAM, 500 MB na HDD

Grafika **4+** Dźwięk **4+** Frajda **5**

+ Świetny, oryginalny klimat starszocłowej platformówki, świetna zabawa!

- Niepocieszna brama perspektywa, niektóre pozycje są zbyt skomplikowane jak na platformówkę

Oczekując na DUKE NUKEM FOREVER, można zagrać w MANHATTAN PROJECT - ot, taka sympatyczna „przekąska”



Duke to twardziel. Pocisk wystrzelony z helikoptera ledwo go drasnął...



tekst: Michał Woźniak Projekt: Golem

Another War

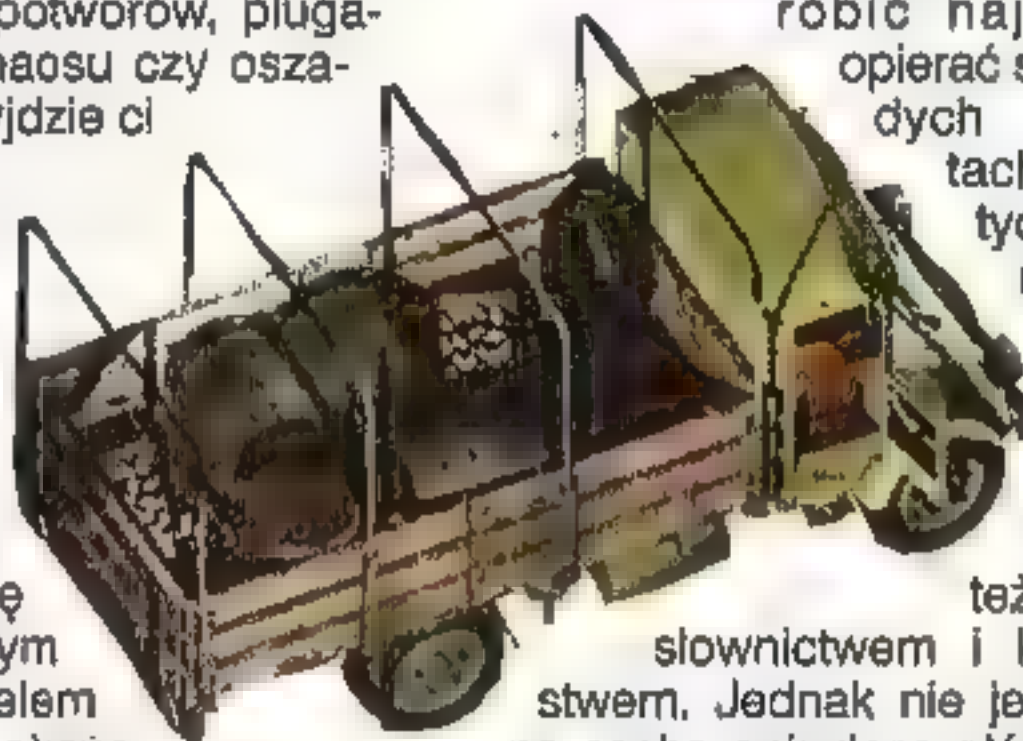
II wojna światowa kryje wiele tajemnic. **ANOTHER WAR** daje ci okazję rozwikłać jedną z nich. Tylko czy podolisz zadaniu?

Autorzy CRPG często wykorzystują wymyślone krainy, fantastyczne kreatury, magię i niewiarogodne spoty wydarzeń. Dość rzadko jednak odwołują się do rzeczywistych wydarzeń naszej cywilizacji. **ANOTHER WAR** należy do grona nielicznych gier, które przedstawiają losy młodego poszukiwacza przygód, uwikłanego w tajemniczą historię z czasów II wojny światowej. Zamiast walczyć z hordami krwiożerczych potworów, plugawych pomiotów chaosu czy oszalałych magów, przyjdzie ci zmierzyć się z nazistami.

Fabula **ANOTHER WAR** rozpoczyna się w małej wiosce na terenach okupowanej Francji, gdzie umówiłeś się na spotkanie ze swym starym przyjacielem Pierrem. Szybko okaże się, iż twój dobry znajomy wszedł w posiadanie tajemniczej mapy. Z dość krótkiej rozmowy dowiesz się, iż mapa prowadzi do czegoś niezwykle ważnego i cennego zarazem. Pierre da ci do zrozumienia, że za żadne skarby mapa nie może wejść w posiadanie nazistów. Jednak zanim zdążysz dokonczyć nerwową

pogawędkę, Gestapo wpadnie na ślad i aresztuje was obu. Czas rozwikłać tę zagadkę...

Przed rozpoczęciem przygody musisz zdecydować się na jedną z trzech klas: mięśniaka, złodzieja lub też intelektualistę. Łatwo zauważyć, czym będziesz musiał się kierować w rozwiązywaniu zagadek przy danym wyborze. Wybór profesji znacząco wpłynie na przebieg gry, dlatego warto się zastanowić, co lubisz robić najbardziej:



opierać się na twardej argumentacji popartej pięściami, zwinnymi paluszkami i wprawnym okiem czy też bogatym

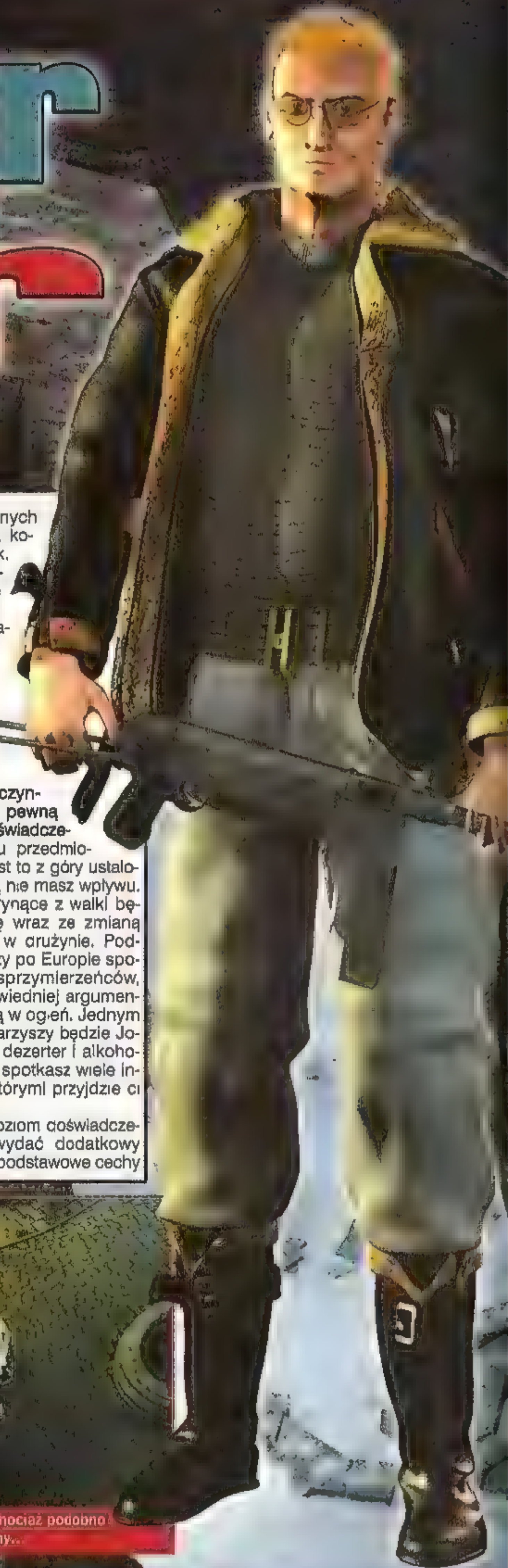
słownictwem i krasomówstwem. Jednak nie jest to jedyna cecha opisująca głównego bohatera. Na wstępie musisz jeszcze rozdzielić 4 punkty rozwoju pomiędzy: siłę, zręczność, inteligencję, wytrzymałość, charyzmę, szybkość i szczęście.

Akcję gry obserwujesz z klasycznego rzutu izometrycznego. Przez większość czasu będziesz przeczesywał ekran w poszukiwaniu nowych przed-

miotów potrzebnych do rozwiązywania kolejnych zagadek. Niemalże czasu poświęcisz na walkę z mnożącymi się w Europie Niemcami i Rosjanami.

Za każde pokonanie go przeciwnika, jak i pomyslnie wykonaną czynność, otrzymasz pewną sumę punktów doświadczenia. W przypadku przedmiotów i czynności jest to z góry ustalona suma, na którą nie masz wpływu. Doświadczenie płynące z walki będzie zmieniać się wraz ze zmianą poziomu postaci w drużynie. Podczas swych wioży po Europie spotkasz również sprzymierzeńców, którzy przy odpowiedniej argumentacji pójdą za tobą w ogień. Jednym z pierwszych towarzyszy będzie Johann – niemiecki dezenter i alkoholik. W przyszłości spotkasz wiele innych postaci, z którymi przyjdzie ci współpracować.

Każdy kolejny poziom doświadczenia pozwoli ci wydać dodatkowy punkt rozwoju na podstawowe cechy



Charakterystyka

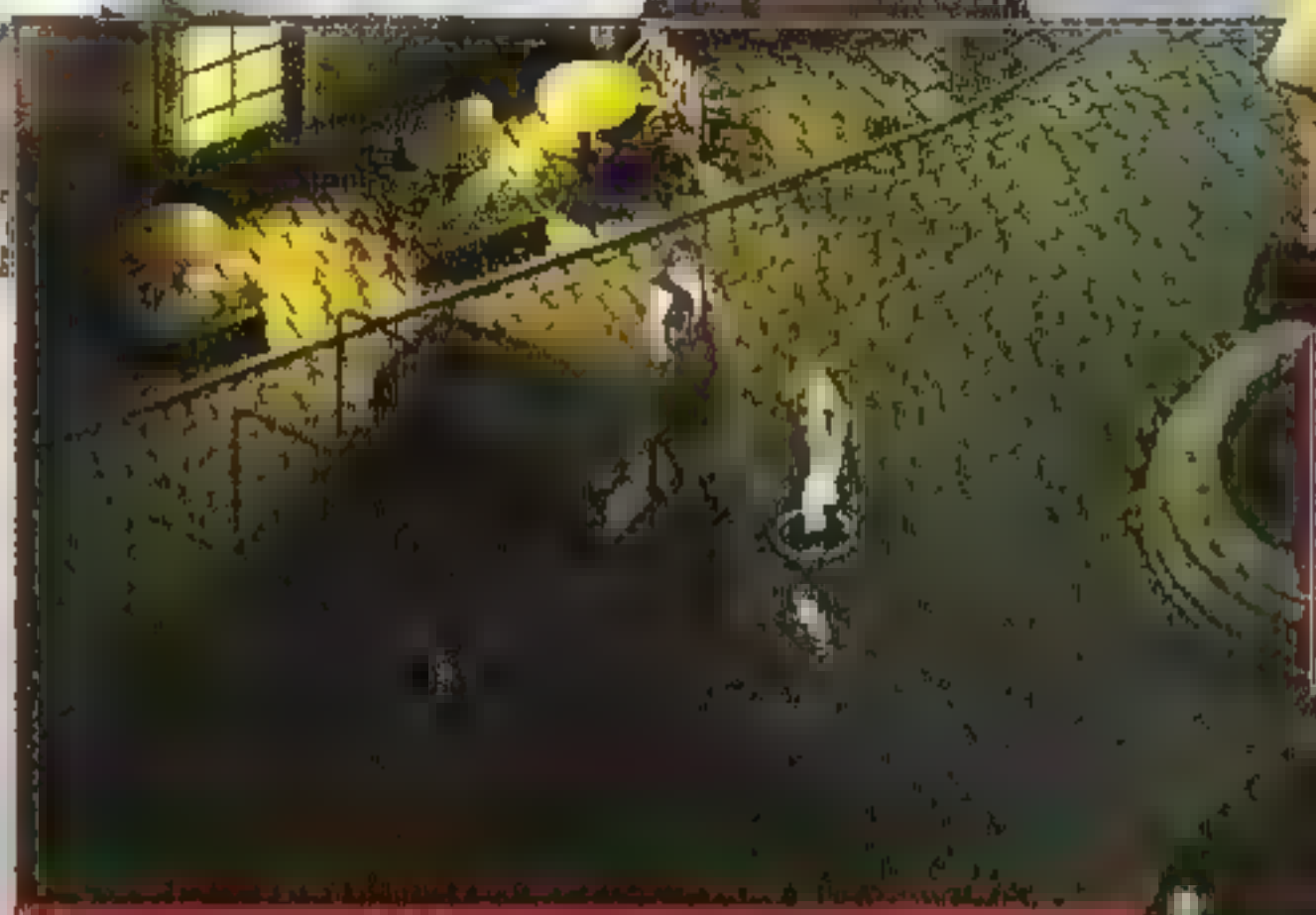
Sila:	8
Zręczność:	4
Inteligencja:	3
Wytrzymałość:	8
Charyzma:	4
Szybkość:	5
Szczęście:	6
Klasa pancerza:	-5
Punkty życia:	35

Ślacz



Herold

Jego siła jest silna. Choc potrafi też używać głowy, zwłaszcza gdy trzeba wyważyć jakieś drzwi. Nie graj z nim w szachy! Wyrywa ręce, gdy przegrywa. A przegrywa zawsze!



Tym gruchotem daleko nie zajdziesz, chociaż podobno na wojnie się nie wybrzydza... Spróbujmy...

Inter: Jacek Nawisko, Bond, Włocławek, No...



W Stalingradzie temperatura spada poniżej 40°C
Przechodnie zamarza w drodze do sklepu



Przyjdzie ci walczyć o życie, a nie o...
dziś na pytania dręczące bohaterów...

postaci lub specjalne umiejętności. Te ostatnie dzielą się na dwie zasadnicze kategorie: ogólne i klasowe. Do ogólnych można zaliczyć umiejętności dostępne dla wszystkich profili postaci. Wśród nich, oprócz klasycznych zdolności do posługiwania się najróżniejszymi typami uzbrojenia, znajdują się umiejętności specjalne, np. Mistrz Piła Śliwowicy czy też Bohater Związku Radzieckiego. Klasowe umiejętności są bezpośrednio uzależnione od profesji twojej postaci, dlatego warto spróbować swoich sił w ANOTHER WAR więcej niż raz. Atutem AW jest swojski humor, zawarty nawet w szczegółach gry.

Ilość gagów w grze jest naprawdę ogromna, a ich poziom prezentuje się nadzwyczaj dobrze. Z pewnością bardzo pozytywny wpływ na humorystyczne sytuacje ma to, iż przygotowali je Polacy, dzięki czemu lepiej pasują do naszych realiów. Natomiast system walki w AW, choć bardzo dynamiczny, nie bardzo przypadł mi do gustu. Zbyt dużo w tym wszystkim cha-

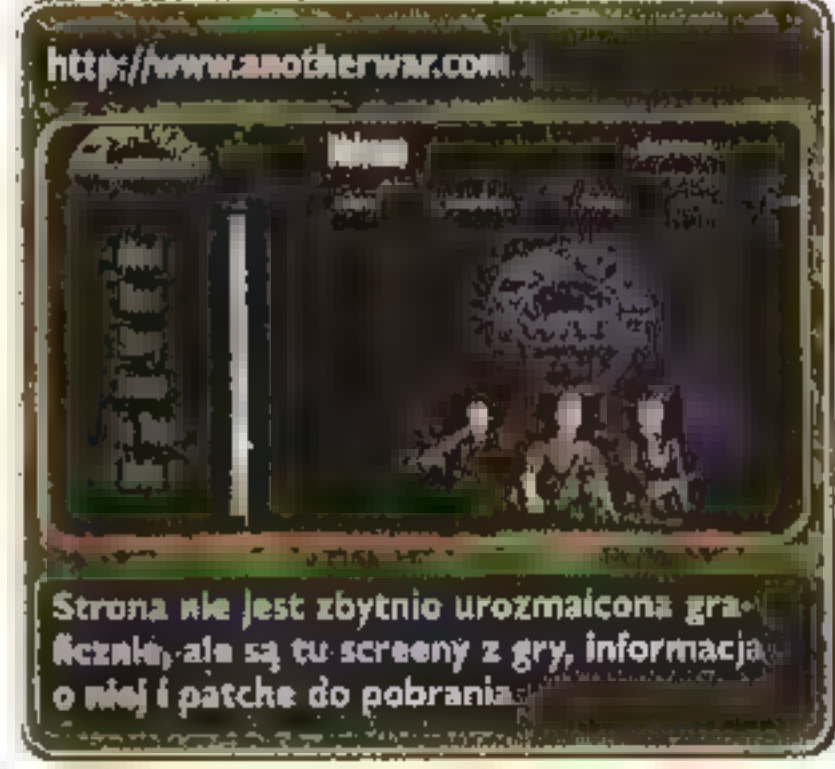
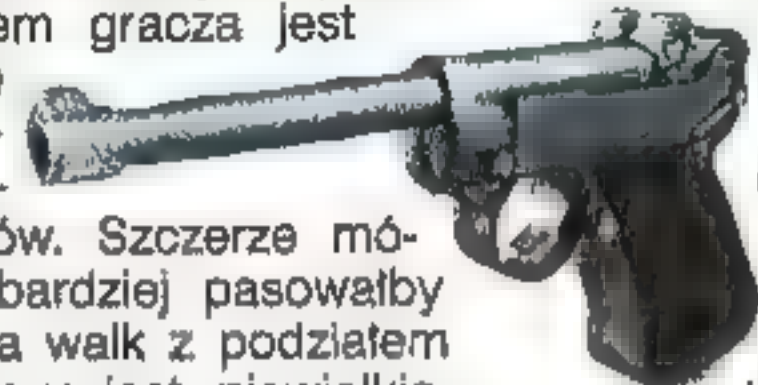
osu. Nawet uzbrojeni w szybkostrzelną broń przeciwnicy, zamiast schować się za jakąś przeszkodą i rozpocząć ostrzał, często biegają po ekranie w losowych kierunkach, oddając z rzadka strzały. Największym problemem gracza jest wskazanie myszką szaleńczo poruszających się wrogów. Szczerze mówiąc, o wiele bardziej pasowałby tryb rozgrywania walk z podziałem na tury. Pole gry jest niewielkie, przez co większość walk odbywa się z odległości około 5 metrów. W dodatku inteligencja komputerowych przeciwników jest dość niska.

Największym bólem ANOTHER WAR jest niska jakość animowanych postaci. O ile tła, wygląd przedmiotów i interface prezentują się przyzwoicie, to animacja sprawia wrażenie trochę zacofanej. Na pierwszy rzut oka widać, iż postaci nie są cieniowane w trybie rzeczywistym, przez co nawet w mrocznej celi postać promienieje. Druga sprawa, to niedopasowanie prędkości poruszania postaci do przebytego dystansu, co powoduje efekt „płynięcia”. Takie niedociągnięcia można wybaczyć grom z gatunku RPG, jednak AW ma przecież w sobie dużo elementów akcji.

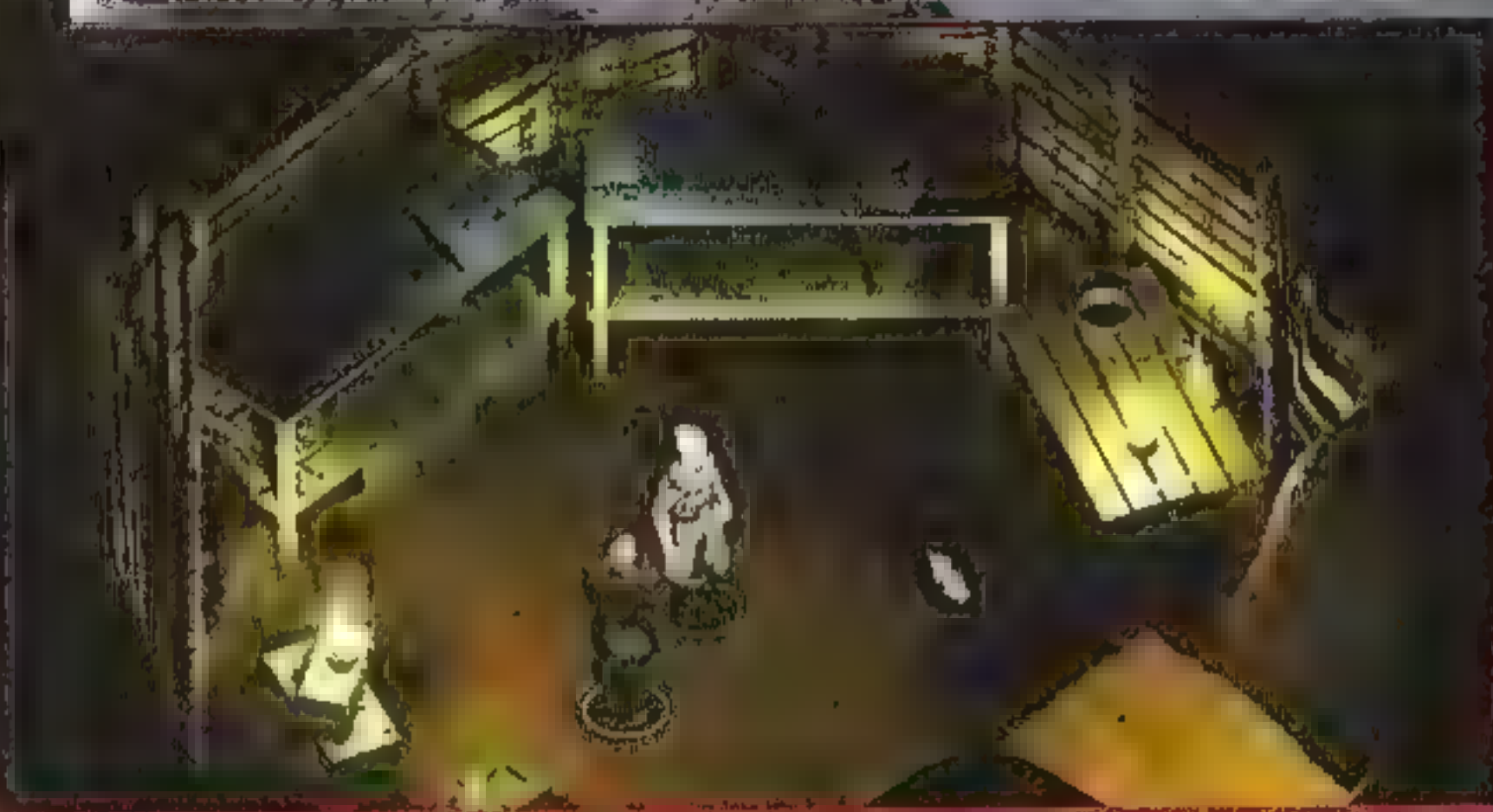
Oprawa dźwiękowa została wykonana z wielką starannością. Do nagrania wszystkich kwestii zatrudniono blisko 15 aktorów. Podczas po-

dróży towarzyszy muzyka, która ulega zmianie w zależności od miejsca, w którym się znajdziesz. Dzięki różnorodności muzycznych kawałków, możesz w pełni się zrelaksować i oddać rozwiązywaniu zagadek oraz walce z siłami nieprzyjaciela.

Autorzy AW chcieli połączyć w grze głęboką fabułę i wartką akcję, jednak uchwycenie punktu równowagi między rozwiązywaniem zagadek a eksterminacją nazistów chyba trochę przerosło ich umiejętności. W efekcie ANOTHER WAR nie jest ani pełnokrwistym RPG, ani pompującym emocje hack&slash. Choć grze nie udało się uniknąć niedoróbek, z pewnością warto w nią zagrać, przynajmniej ze względu na bardzo ambitne podejście do tematu.



Strona nie jest zbyt urozmaicona graficznie, ale są tu screeny z gry, informacje o niej i patche do pobrania



Alto...
z dyndro, i, kto bez wzmocnienia...

Another War

RPG / Cenega / IM Group

Cena: 99 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 433 MHz, 128 RAM, karta graficzna 6MB

Grafika **4+** Dźwięk **4+** Frajda **4+**

☒ Ambitne podejście do tematu, dużo dobrego humoru, kilka różnych możliwości ukończenia

☒ Niedopracowane animacje postaci, prymitywny system walki, mocno uproszczony rozwój postaci

Połączenie RPG z dynamiczną grą akcji, osadzone w realiach II wojny światowej. Bardzo przyzwoita propozycja.

tekst: Tomasz „Cova” Kowalski

STARMAGEDDON

O tej grze było głośno już od jakiegoś czasu. Warto zwrócić na nią uwagę, zwłaszcza że pochodzi z polskiej stajni

Trzy lata temu skostniałe środowisko gier 3D ożywił HOMEWORLD. Na jego popularność złożyły się głównie 3 czynniki: przestrzeń kosmiczna jako miejsce akcji, prostota sterowania i rewolucyjny pomysł, czyli wprowadzenie do gry trzeciego wymiaru. Dzięki temu rozgrywka stała się niepowtarzalnym przeżyciem. Od tego czasu na rynku pojawiło się kilka podobnych gier, ale żadna spośród nich nie powtórzyła sukcesu HOMEWORLD. Tytułem, który ma taką szansę, jest produkt polskiej firmy Lemon Interactive. Jak piszą sami autorzy, ma to być gra, która nie tyle pchnie strategię czasu rzeczywistego w nowe rejony, lecz wykorzysta wszystko to, co dotychczas było w nich najlepsze. Piszą również, że kosmiczne bitwy mają być jedynie tłem do pokazania uczuć, jakie targają ludźmi i przedstawicielami obcych ras podczas walki, a fabułę gry można porównać do najlepszych książek z gatunku space opera, jak choćby „Gwiazdy, moje przeznaczenie” Ballarda.

Ludzkość osiągnęła tak wysoki stopień rozwoju technologicznego, że podróże kosmiczne na duże odległości, sięgające dziesiątków lat świetlnych, przestały być problemem. Sonda kosmiczna bezustannie poszukują nowych światów, które mogłyby stać się domami dla ludzi. Jak dotąd znaleziono dwie takie planety. Jedną stosunkowo blisko Ziemi, w układzie Alpha Centauri, drugą odkryto niedawno w pobliżu Aldebaraana, w odległości 68 lat świetlnych od planety-matki. W jej kie-



runku wyruszają trzy potężne kolonizacyjne statki kosmiczne – Behemoty, pilotowane przez ludzi posiadających możliwość psychicznego kontrolowania tych potężnych okrętów-baz. Niestety, w trakcie drogi zostają zaatakowane przez flotyllę okrętów obcej cywilizacji. Rozpoczyna się wojna.

Tło „historyczne” gry jest nieco banalne. Ma za zadanie posłużyć jedynie jako krótkie wprowadzenie do konfliktu, w którym liczyć się już będzie twoja spraw-

ność manualna i umysłowa.

W grze istnieją trzy rasy: ludzie, demony i Vitechy, lecz gracz może kontrolować jedynie dwie pierwsze.

Dostępne są dwie kampanie, w których przewijają się wspólne wątki fabularne, widziane z odmiennej perspektywy. Każda rasa posiada

swoje unikatowe charakterystyki, przykładowo ludzka technologia umożliwia tworzenie stosunkowo szybkich, choć

raczej słabo uzbrojonych okrętów, natomiast jednostki demonów są wol-

niejsze i nieco mniej zwrotne, lecz dysponują silniejszym uzbrojeniem. Co do trzeciej rasy? O jej zaawansowaniu technologicznym niech świadczy fakt, że zdobywa energię, przejmując ją z silników statków ras obcych. Przedstawiciele dwóch pierwszych ras muszą ją czerpać z przetwarzania asteroidów znalezionych w kosmicznej pustce.

Uwagę zwraca Interfejs gry. Oprócz standardowych rozwiązań, jak wskazywanie kierunku ruchu bądź celu ataku lewym przyciskiem myszki, na ekranie praktycznie cały czas widzisz radar i mapę konfliktu. Masz także dostęp do menu rozwoju technologii. Widoczne są panele pomagające w ustalaniu odległości, na jaką przemieszczasz swoje jednostki. Szczerze powiedziawszy, interfejs ruchu, związany z wprowadzeniem trzeciego wymiaru przestrzeni, początkowo wydał mi się zdecydowanie mało przyjazny dla użytkownika, jednak po kilku godzinach przyzwyczaiłem się do niego i nie przeszkadzał w grze. Przed rozpoczęciem właściwej rozrywki warto spędzić parę minut na oswajaniu się z wydawaniem rozkazów, a zwłaszcza z dobieraniem odległości, na jaką posyła się własne jednostki. Na ekranie widzisz pewną wskazówkę graficzną, związaną z tym zagadnieniem. Kiedy kursor, którym kierujesz swoją jednostką, znajduje się w pobliżu jakiegoś obiektu, na monitorze widzisz promień łączący te dwa obiekty. Zdecydowanie usprawnia to kierowanie ruchem swoich jednostek.

Ciekawą innowacją jest automatyczny dobór formacji, odpowiedniej do zleconego zadania. Przykładowo, grupa okrętów, którym nakazano zaatakowanie wroga, automatycznie przybierze taką formację, jaka pozwoli najbardziej efektywnie wykorzystać broń i zwrotność jednostek wchodzących w skład grupy. Od samego począt-

ku gry widać, że autorzy położyli duży nacisk na grafikę programu. Silnik gry generuje w czasie rzeczywistym złożone efekty świetlne, co szczególnie dobrze widoczne jest przy okazji wszelkiego rodzaju eksplozji. Całość dopełniają dopracowane tła, a także mnogość obiektów, jakie można spotkać w przestrzeni: od asteroidów, do bram przestrzennych. Wszyscy posiadacze starszego sprzętu ucieszą się zapewne z wiadomości, że gra automatycznie dostosuje jakość grafiki do możliwości ich blaszaka tak, by w trakcie wielkich bitew to, co widzisz na ekranie, nie zamieniało się w pokaz slajdów.

I na zakończenie słowo o muzyce. Otóż nie zrobiła na mnie większego wrażenia. Ot, taka muzyczka, rozbrzmiewająca w tle kosmicznych potyczek. Zwróć jednak uwagę, że zmienia się dynamicznie. Kiedy zajmujesz się spokojnym lotem lub zbieraniem materiałów, słychać spokojne dźwięki, które w chwili rozpoczęcia walki płynnie przechodzą w ostre, szybsze rytmy.

Mówiąc krótko, wszyscy fani HOMEWORLD powinni być więcej niż zadowoleni.



http://www.lemon-interactive.com

Witryna firmy. Oficjalna strona gry STARMAGEDDON mieści się pod adresem <http://starmageddon.gry-online.pl>

Starmageddon 4

RTS / Lemon Interactive

Cena: 49,90 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika (4) Dźwięk (3) Frajda (4)

+ Wspaniała grafika, dobra grywalność, klimat kosmicznej rozrywki

- Interfejs sterowania początkowo niejasny, muzyka mogłaby być bardziej urozmaicona

Ta gra powinna przypaść do gustu wszystkim miłośnikom kosmicznych RTS-ów, którzy rozmawiali się w HOMEWORLD

BLOOD OMEN 2

Jeśli myślisz, że Dracula był największym krwiopijcą na świecie, to znaczy, że nie znasz jeszcze Kaina. A powinienś! Bardzo sympatyczny osobnik... Poznajcie się!

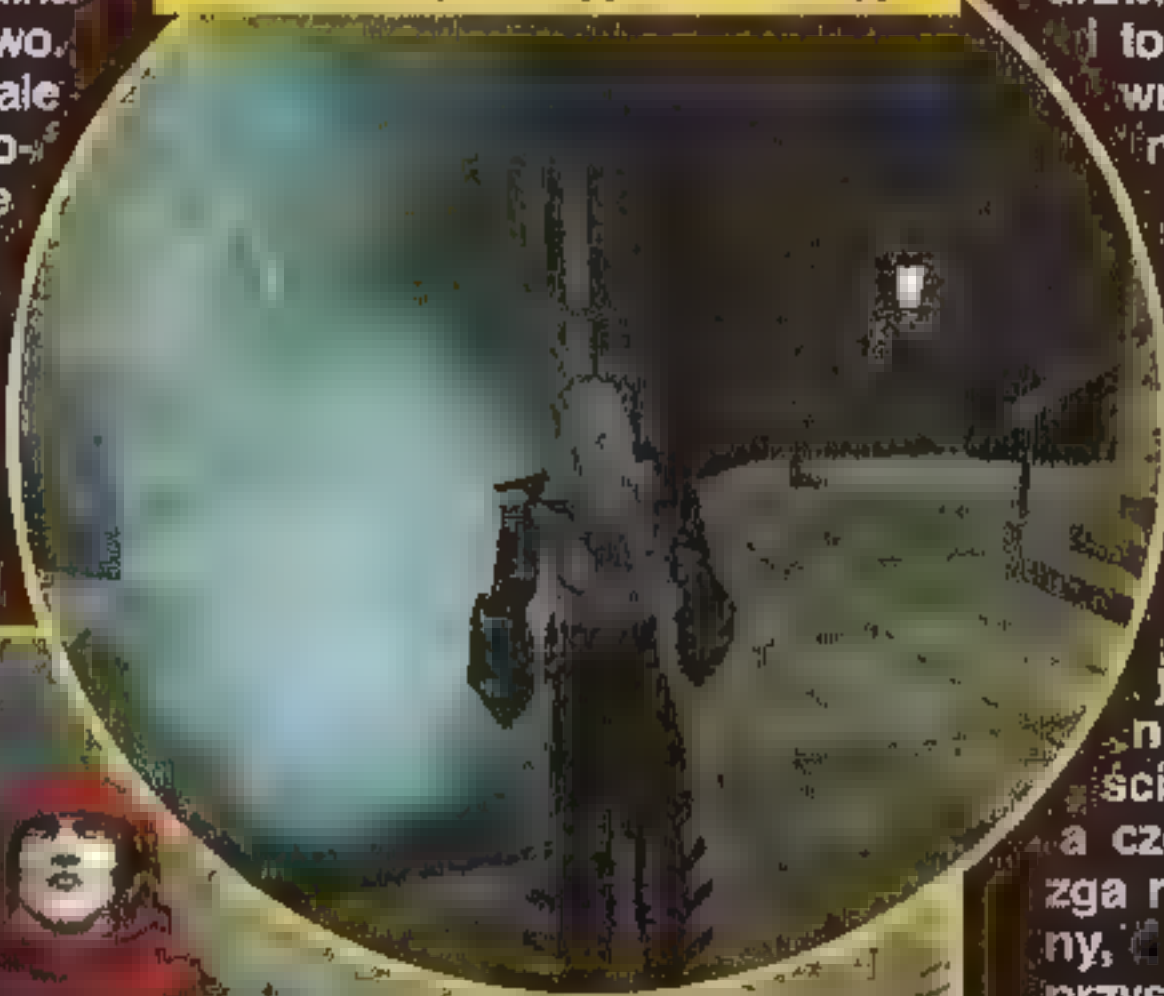
Kain powrócił! Żadny świeżej krwi postrach Nosgoth znów rusza na polowanie, pozostawiając za sobą ludzkie wnętrności, kałuże czerwonej posoki i echa wrzasków przerażonych ofiar. Armia jego wampirów została zniszczona przez Sarafana, wojenniczego przywódcę ludzkiej rasy, a sam Kain pokonany. Nastąpiła pora zemsty i próby odzyskania swojego dziedzictwa. Wędnata Kaina zapowiada się wyjątkowo krwawo.

Krwawo w tym przypadku wcale nie znaczy ciekawie. Już na początku można zauważyć, że BLOOD OMEN 2 mógłby być produktem o wiele bardziej dopracowanym pod niemal każdym względem i stać się dzięki temu przebojem. A tak, gracze otrzymali produkt jedynie dobry, bez wodotry-

sków i plania z zachwytem. Jest to przykład na to, jak można nie wykorzystać drzemającego w danym tytule potencjału.

Podstawowym zarzutem w stosunku do drugiej części przygód Kaina jest jej totalna liniowość. Jak bowiem można nazwać sytuację,

Hmm... ciekawe, jaką grupę krwi ma ten nieszczęśnik pod ścianą. Na podwieczorek preferuję coś z B Rh (-)

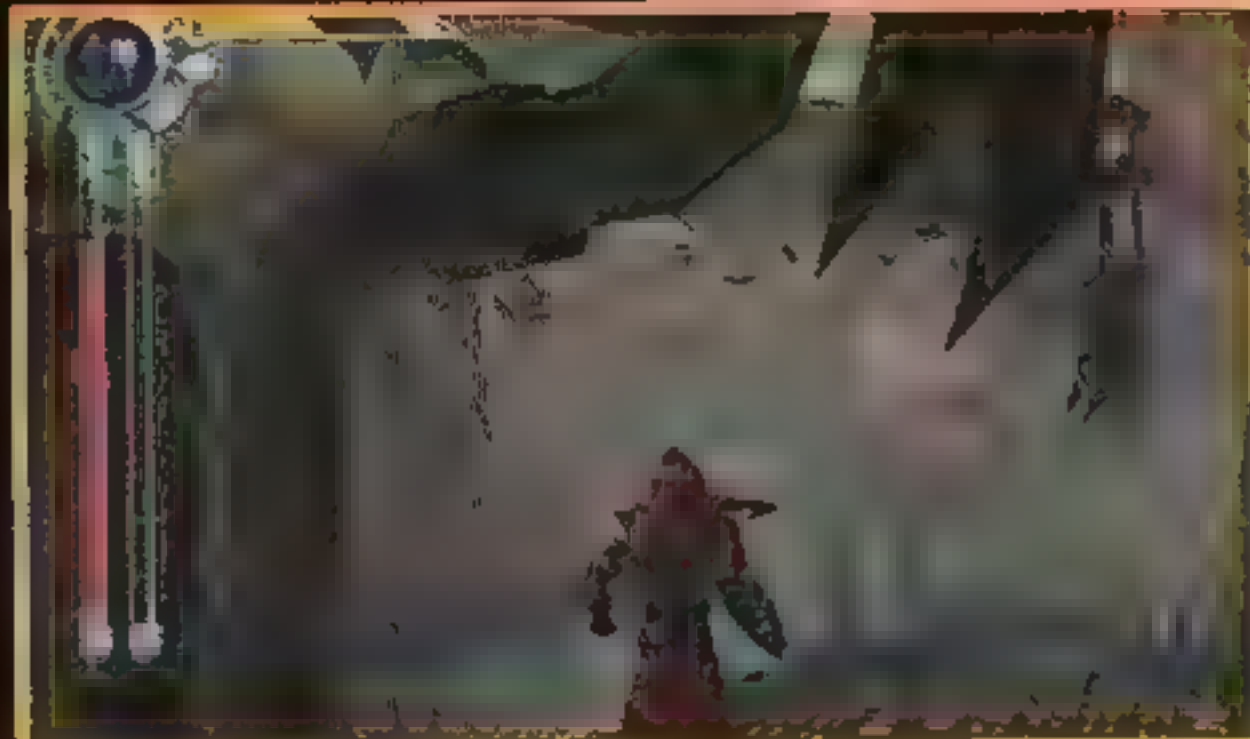


Postać głównego bohatera rzeczywiście prezentuje się ciekawie. Co z tego, skoro cała grafika nosi piętno niedopracowania i braku rozsądnej ilości detali...

gdzie podczas przemierzania Nosgothu nie ma mowy o jakiegokolwiek swobodnej eksploracji terenu, a jedyną rzecz, którą wykonujesz, to ciągła walka, napieranie do przodu, odnajdywanie dźwigni otwierających drzwi na kolejne etapy, to bez możliwości powrotu we wcześniejsze rejony? I tak w kółko! Brak jakiegokolwiek zadań, questów, zagadek czy też swobodnego wybierania drogi! Jakby to nie wyglądało, jest to krok wstecz! Ci, którzy pamiętają jeszcze pierwszą część BLOOD OMEN, poczują się zawiedzeni. Również walka nie jest żadnym wyzwaniem. Fakt, że trup ściele się gęsto, a czerwona krew bryzgna na wszystkie strony, niedostatecznie przysłania niedoróbkę techniczną. Teoretycznie do wykonania masz tylko trzy ciosy połączone w efektowne combo. W walce możesz wykorzystać szereg znalezionych broni, ale co z tego, skoro za każdym razem bijatyka wygląda tak samo. W praktyce istnieje jeszcze możliwość złapania ofiary „za frak” i zadania jej dalszych ciosów.



Znajdź dźwignię, a drzwi na końcu korytarza otworzą się. Ludzie, przecież to są jakieś żarty. Kain zasługuje na więcej!



Niektóre pomieszczenia zachwycają swym wystrojem. Gdyby jeszcze postarano się o kilka innych udoskonaleń graficznych...

Możliwe jest też wykonanie czegoś w rodzaju fatality (definitywnego dobitcia przeciwnika), jak np. skrecenie karku. Nie można nie wspomnieć o konieczności wysysania krwi z poległych ofiar. Regeneruje ona siły vitalne Kaina. Wszystko na pierwszy rzut oka wygląda zadawalająco, ale to tylko pozory. Po dłuższym graniu schematyczność widać na każdym kroku. Pojedyńki ograniczają się do bezmyślnego uderzania w klawisze. Jeśli twój atak zostanie zablokowany, możesz liczyć na bolesną ripostę w postaci ciosów przeciwnika.

Gra stwarza wrażenie prostej produkcji dla masowego odbiorcy. Wszystko dzieje się bardzo szybko i nie ma czasu na przestoję czy jakiegokolwiek zastanowienie nad kolejnym

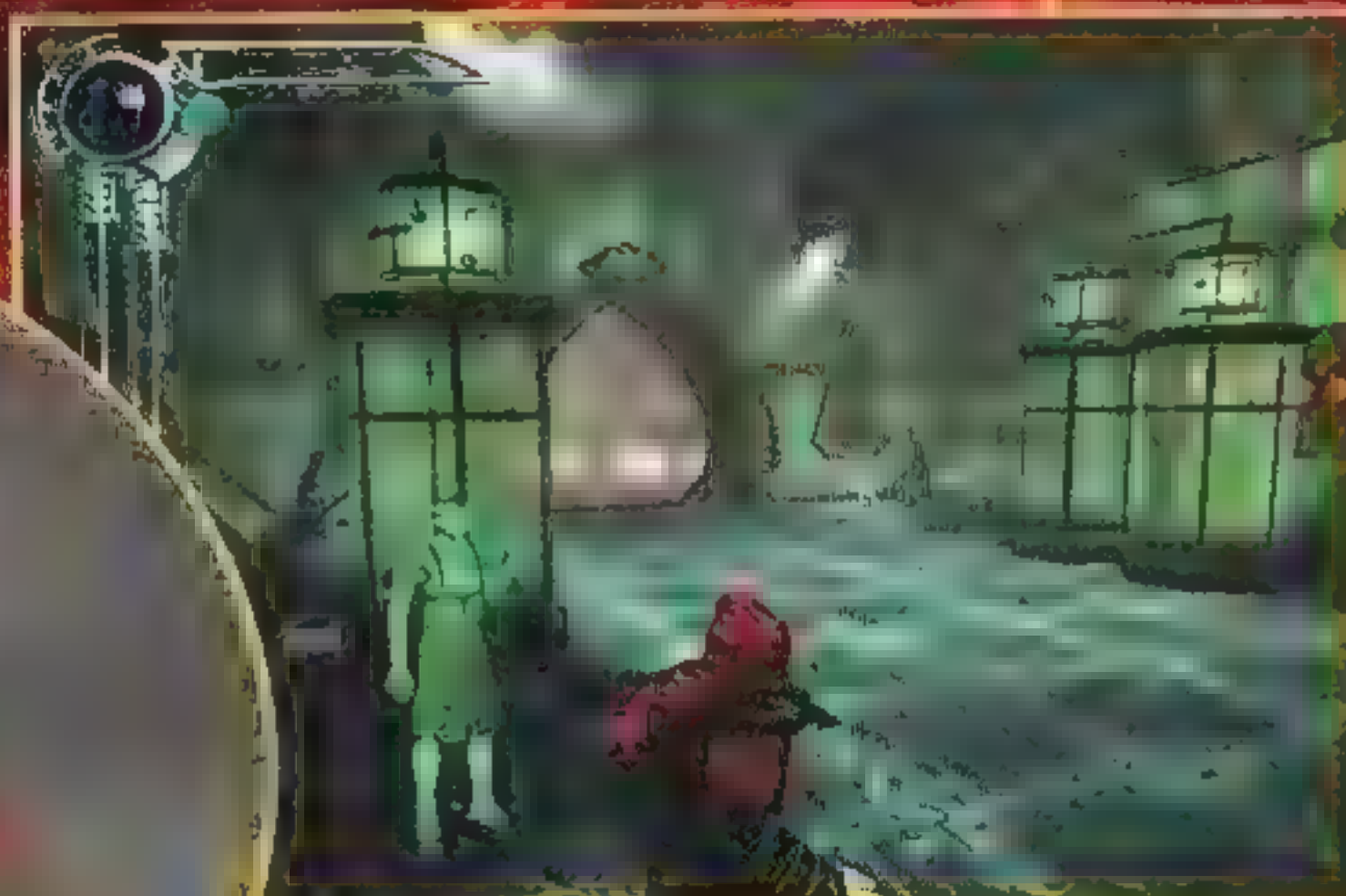
krokiem. Śmieszą też takie elementy, jak scenariusz oparty na powstaniu wampirów przeciwko ludziom, czy też dziwny sposób zdobywania przez Kaina zdolności specjalnych, które znaleźć można po prostu w... skrzynkach. Wygląda to, jakby ktoś miał dobry pomysł na grę, ale okazało się, że na jej stworzenie ma tylko miesiąc. Na siłę więc poupychał różne dziwne elementy, zastosował prosty system walki i płytkie tło fabularne. To niedopuszczalne!

Drugi BLOOD OMEN niestety nie poraża jakością oprawy graficznej. Faktem jest, że animacje są wyjątkowo płynne i na odpowiednim sprzęcie nic podczas gry się nie zacina, ale sam świat gry wygląda jakby stworzony został dla potrzeb pierwszych układów graficznych Voodoo. Nie jest to może wielką wadą i mała liczba detali czy

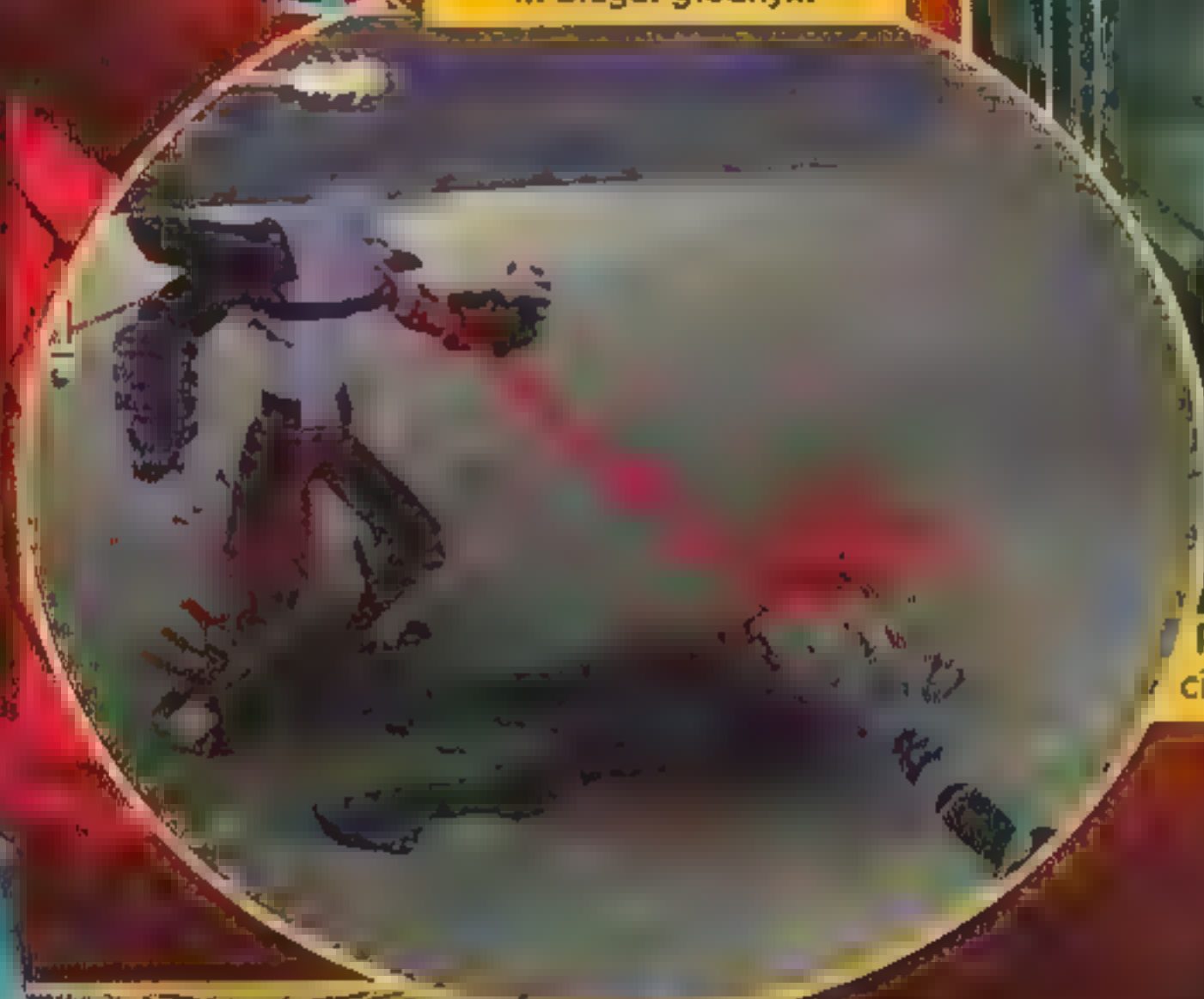
też proste tekstury nie przeszkadzają podczas grania, ale sprawia to, że wszystko i wrażenie pójsia na wyjątkową łatwinę. W porównaniu z niedawno wydanym SOUL REAVER 2 z tej samej serii dużych różnic dopatrzeć się nie można, ale jak pamiętasz, przygody Razziela toczyły się w większości na otwartych terenach i tam grafika robiła odpowiednie wrażenie. Tutaj tak nie jest. Akcja BLOOD OMEN 2 toczy się w ciasnych pomieszczeniach i na średniowiecznych dziedzińcach, a wszelkie niedoróbki graficzne starają się maskować wszędobylskie ciemności. Mówiąc o animacji, nie miałem na myśli tej dotyczącej bohatera i postaci występujących w grze. Bardzo słabutki motion-capture w obecnych czasach jest co najmniej nie na miejscu. Wszystko zdaje się nieco ratować bardzo klimatyczna muzyka i dźwięki, za które rzeczywiście programistom należy się duży plus.

Czy w związku z tym BLOOD OMEN 2 skazany jest na porażkę? Niekoniecznie. Tytuł z tradycjami zawsze znajdzie zwolenników. Gra spodoba się na pewno wszystkim fanom serii, jak i tym, którzy cenią mroczny klimat, wartką akcję i dużo krwi na ekranie. Jeśli nie raz cię prostacka rozgrywka, infantylne zagadki i brak jakiegokolwiek głębi w fabule, jest to produkt właśnie dla ciebie. Szkoda tylko, że wymagający odbiorca może poczuć się zawiedzony.

Jak wiadomo, wampiry żywią się krwią. Nie możesz przecież dopuścić, aby Kain biegał głodny...



Przepraszam bardzo, którą do baku-bakowa? Tam, gdzie ci chłonce stoją? Dziękuję panu... znaczy się pani. Nieważne!



Ha! Czyżby siedziba innowierców? Zapamiętaj raz na zawsze, że z królem wampirów się nie zadziera!

<http://www.eidosinteractive.com>



Tutaj znajdziesz edycję do strony poświęconej grze. Witrynę wykonano we flash i zawiera naprawdę sporo materiałów

Blood Omen 2

3+

YPP / Eidos / IM Group

Cena: 59 zł PC GBC GBA

Mult: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 400 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB na HDD

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 3

+ Postać głównego bohatera. Rozgrywkę potrafi rzeczywiście wciągnąć

- Przepiętne wykonanie, linowość akcji... To nie to, na co wszyscy czekali od pięciu lat!

BLOOD OMEN 2 to gra jedynie dobra. Nizniedzieli jednak do siebie fanów serii i graczy ceniących hektolitry rozlewanej krwi

Tekst: Michał "Kwintus" Cielie

CAPITALISM II

Cheesz zarobić kilka
milionów dolarów
i sobie odę
na emerytalną?

Zdecydowana większość gier komputerowych nie wymaga jakiegokolwiek wysiłku umysłowego. Rozwalanie setek potworów czy szybka jazda sportowym wozem zbytnio nie rozwija. Takie gry nadają się idealnie na ciężkie dni. Przychodzą jednak takie chwile, że chciałbyś choć trochę poużywać swoich szarych komórek. Najlepszym rozwiązaniem jest niewątpliwie gra ekonomiczna.

Niestety, tego rodzaju produkty nie ukazują się zbyt często na naszym rynku, dlatego też każdemu tytułowi należącemu do tej kategorii warto poświęcić trochę uwagi. Właśnie do sklepów zawitał CAPITALISM 2. Jedną z lepiej zapowiadających się gier ekonomicznych. Wcielasz się w niej w prawdziwego kapitalistę, którego zadanie polega na nieustannym pomnażaniu majątku. Zabrzmiało może dość trywialnie, ale nie jest to taka łatwa sprawa.

Gra obejmuje większość zagadnień współczesnej gospodarki, począwszy od wydobywania surowców, poprzez produkcję i sprzedaż gotowych produktów, a skończywszy na inwestycjach giełdowych. Najprościej jest oczywiście zacząć od handlu. Jednak tu czeka cię pierwszy problem: który rodzaj sklepu zbudować? A to dopiero początek kłopotów. W zależności od wybranego typu sklepu możesz sprzedawać w nim 60 różnych produktów. Wybudowanie prawidłowego łańcucha produkcyjnego, który zaspokajałby popyt na dane dobra, graniczy praktycznie z cudem. Zawsze czegoś jest za mało lub za dużo. W skrajnych przypadkach okazuje się, że jeden z dostawców zaprzestaje handlować potrzebnym

ci surowcem. Jeśli weźmiesz pod uwagę fakt, że możesz wytwarzać 90 produktów z dwudziestu surowców naturalnych oraz kilkunastu mineralnych, to otrzymujesz naprawdę ogromną liczbą możliwych kombinacji.

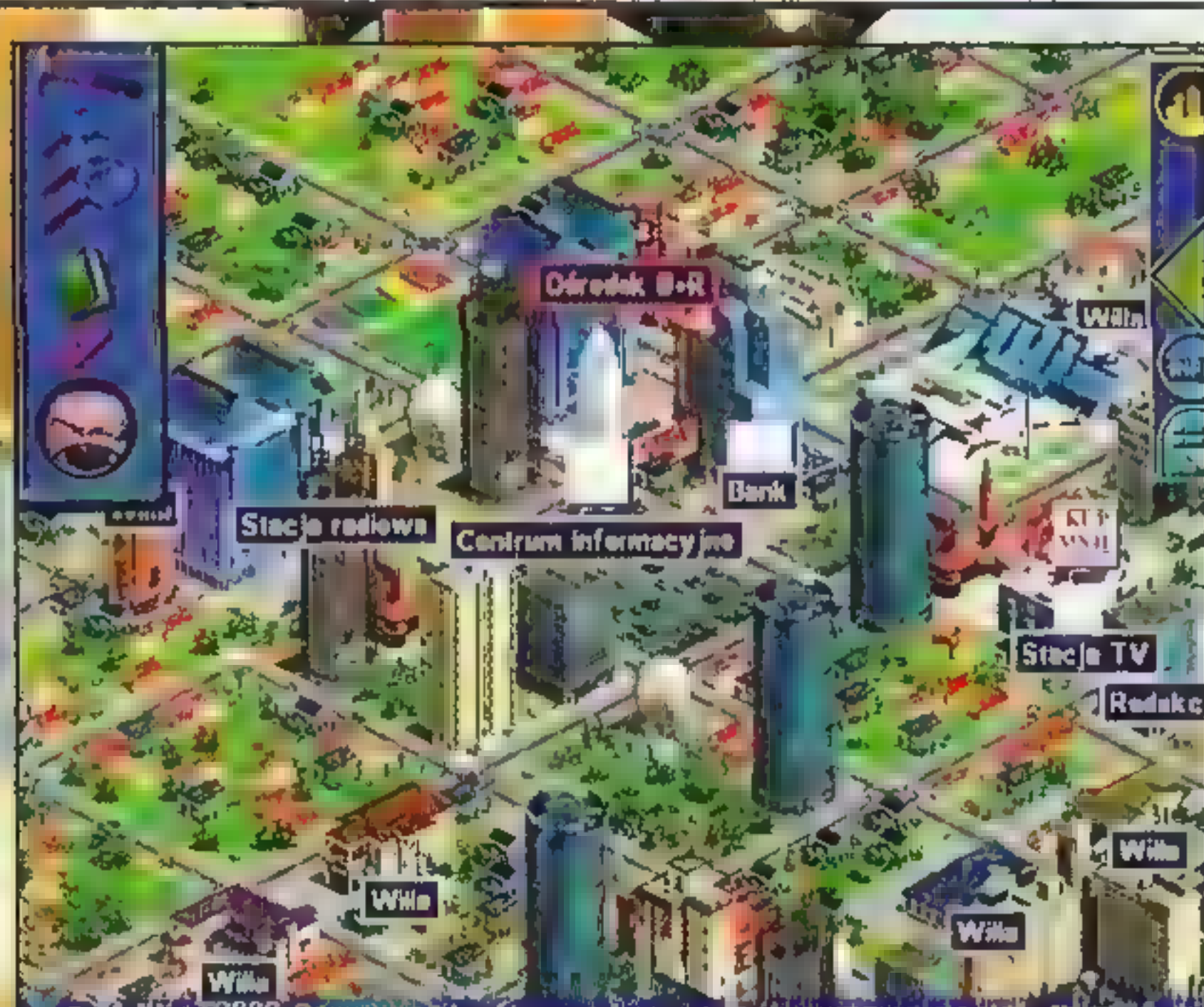
Produkcja i sprzedaż wszelakich dóbr to tylko część twojego zadania. Do odniesienia sukcesu będą ci potrzebne szerokie badania nad unowocześnieniem produktów. Zamiast budować własne laboratoria, możesz odkupić gotowe technologie od konkurentów. Za odpowiednią opłatą możesz przejąć także ich fabryki i sklepy. Jeśli jednak nie chcesz być przem-

ciem, powinieneś zainwestować fundusze w media (prasa, radio i telewizja) albo w nieruchomości. Przyszłych maklerów zainteresuje też możliwość grania na giełdzie.

Można spokojnie powiedzieć, że jest to najdoskonalsza symulacja firmy, jaka kiedykolwiek powstała. To rewelacyjne odwzorowanie rzeczywistości wpływa bardzo istotnie na poziom rozgrywki. CAPITALISM 2 to niewątpliwie najtrudniejsza gra ekonomiczna, jaka dotychczas ukazała się na rynku. Zanim zorientujesz się, na czym to wszystko polega, minie naprawdę dużo czasu.

Na koniec zostawiłem wrażenia audiowizualne. Widok mapy to znany z SimCity rzut izometryczny. Jak na grę ekonomiczną, grafika stoi na dość przyzwoitym poziomie. Trochę gorzej jest z dźwiękiem. Wpraw-

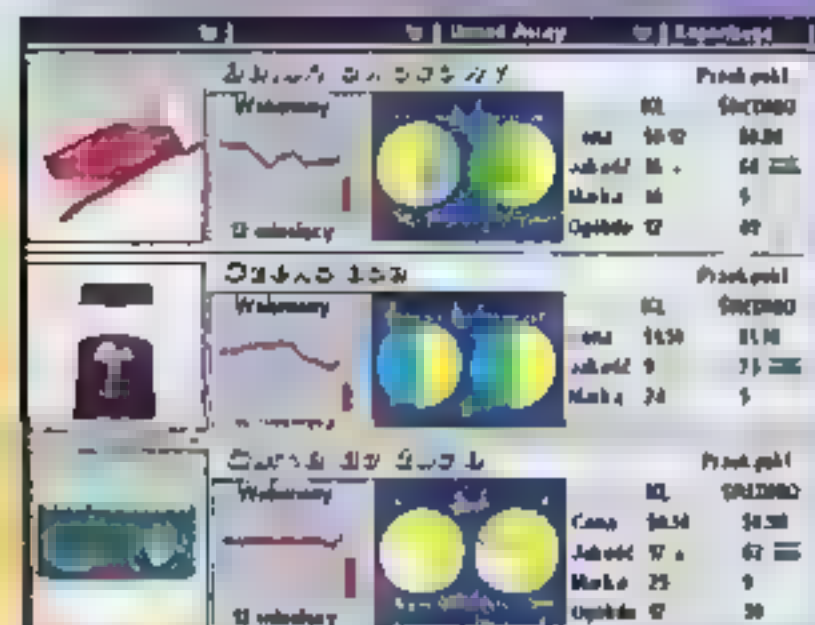
dzie dostępnych jest sporo utworów, jednak wszystkie podchodzą pod technó. CAPITALISM 2 to gra dla fanatyków strategii ekonomicznych. Jeśli masz zamiar w przyszłości zarządzać jakimkolwiek przedsiębiorstwem, jest to dla ciebie pozycja obowiązkowa.



Ułokuj w centrum sieć supermarketów, a na obrzeżach zbuduj kilka fabryk. Jeśli wykupisz jeszcze lokalne media, miasto będzie należeć do ciebie.



Połącz karoserię, silnik i cztery koła i zbudujesz samochód. Łatwe, nie?



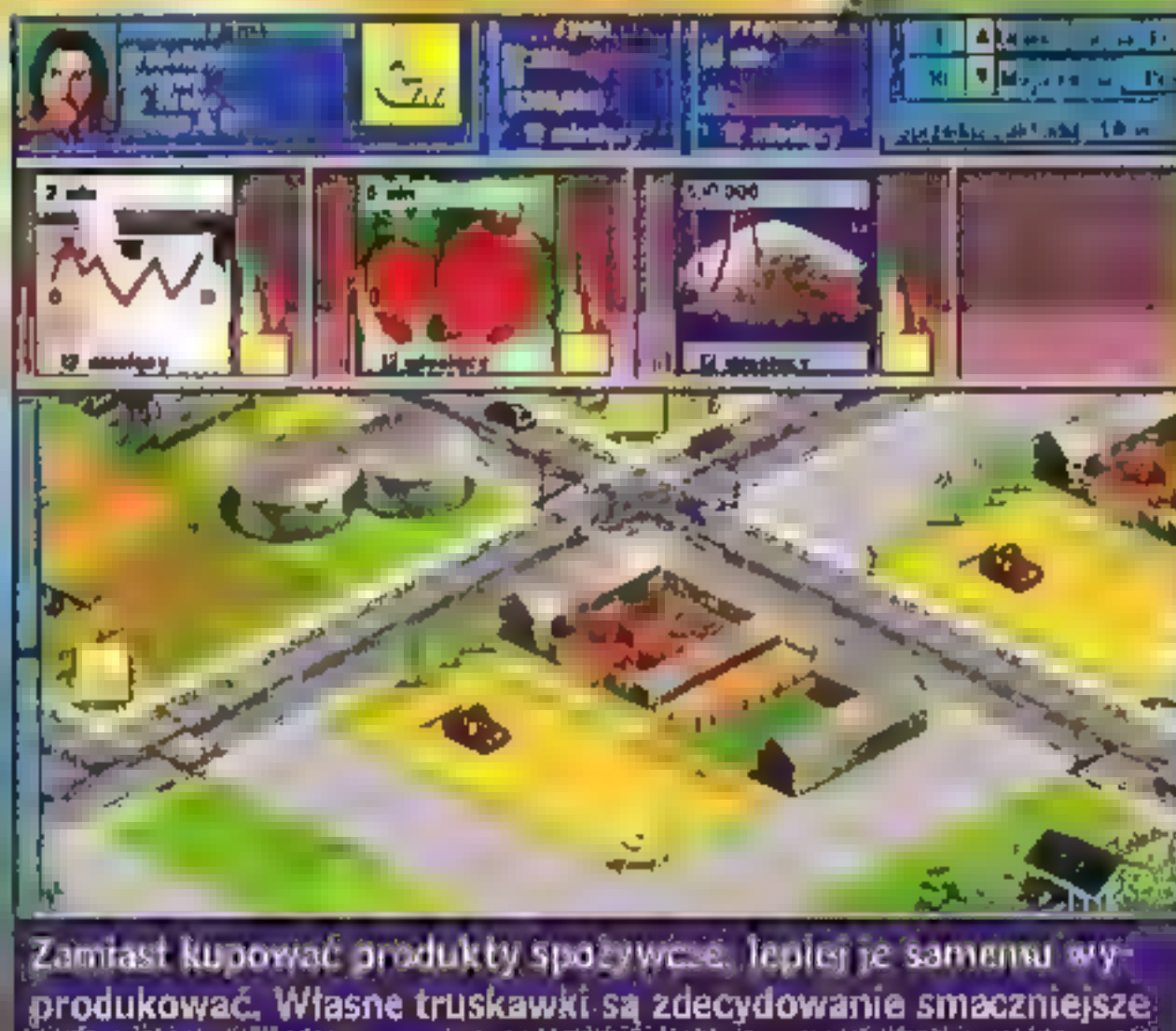
Rynek przekąsek został opanowany, teraz nadszedł czas na desery.



Niestety, producent gry się nie wysilił. Na stronie nie znajdziesz nic ciekawego, ku leje także część z grafiki.



Jeśli znudzisz się produkcją i sprzedażą produktów, możesz zająć się innymi dziedzinami. Teraz modne są nieruchomości.



Zamiast kupować produkty spożywcze, lepiej je samemu wyprodukować. Własne truskawki są zdecydowanie smaczniejsze.

Capitalism 2 4

Ekonomiczna / Ubi Soft / CD Projekt

Cena: 99 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA ☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

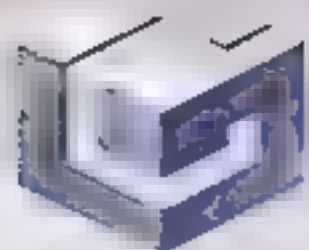
Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400MHz, 128 MB RAM, 150 MB HDD

Grafika 4 Dźwięk 3+ Frajda 4

+ Gra doskonale odwzorowuje rynkowe realia, dobra dla wszystkich przyszłych ekonomistów...

- I dlatego jest bardzo skomplikowana. Nawet studenci ekonomii mogą mieć z nią problemy.

CAPITALISM 2 to gra przeznaczona dla przyszłych dyrektorów. Zwykli śmiertelnicy nie powinni zaprzętać sobie nią głowy.



GAMECUBE™

Dystrybutor:
ELIAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partyńska 29
84-101 Włocławek
tel. 97 134 78 02



**Luigi's
Mansion**

Bardzo Cię wystraszy.

LIFE & GAME

Jazz and Faust

To „coś” przypominające amulet jest w rzeczywistości kieszenią. Ale nie tak prosto się o tym przekonać

Dwaj główni bohaterowie: brunet Jazz i blondyn Faust. Od ciebie zależy, którego poprowadzisz

**Przygodówka
rozgrywająca się
na Bliskim
Wschodzie?
A czemu nie?!**

<http://www.manta.com.pl>



Oficjalna polska strona gry. Zawiera informacje o tytule oraz wiele dodatków (grafiki, muzyka, patche itd.)

Jazz jest pechowym przemysłnikiem, który często popada w tarapaty. Faust natomiast to romantyk, który na swoim statku często oddaje się marzeniom. Wybór bohatera należy do ciebie, a decyzję podejmujesz już na samym początku zabawy.

Gra każdym z bohaterów jest troszkę inna. Spotykasz co prawda te same postacie, rozwiązujesz te same zagadki, jednak każdy z nich posiada indywidualne elementy, o których przekonasz się podczas zabawy. Zdarza się, iż grając Jazzem, możesz podnieść jakiś przedmiot, natomiast Faustem – tylko mu się przyjrzeć, bo na nic ci się nie przyda. Warto jeszcze dodać, że bohaterowie gry mogą spotkać się w trakcie przygody!

Akcja toczy się w trzech miejscach: na pustyni, w miasteczku handlowym oraz na wyspie położonej gdzieś pośrodku oceanu. Podczas zwiedzania blisko 70 lokacji w tych miejscach musisz rozwiązać blisko 175 zagadek, co stanowi bardzo imponującą liczbę. Zagadki te są naprawdę ciekawe i nie odczuwa się, że zostały wrzu-

cone na siłę. Postaci, mających cokolwiek wspólnego z twoją przygodą, jest w grze około 60. Nie z każdą możesz porozmawiać, gdyż wiele z nich chce, żebyś najpierw coś dla nich zrobił lub im zapłacił.

Interfejs nie jest zły, jednak czasami zawodzi. Najbardziej denerwuje to, że często nie widać, dokąd prowadzi ścieżka, ponieważ jej opis chowa się poza obszarem ekranu. Czasem trudno znaleźć przedmioty, które można zebrać. Plusem jest sprowadzenie wszystkiego do obsługi dwoma klawiszami.

Bardzo dobrze, że autorzy umożliwili podbieganie. Zdecydowanie skraca to czas poruszania się po lokacji, tym bardziej, że twój bohater często zamiast wybierać drogę prostszą, na siłę idzie dłuższą.

Grafika jest bardzo ładna, szczególnie miłe wrażenie robią lokacje zawierające dużo detali. Szkoda jedynie, że są one praktycznie martwe. Postacie, które napotkasz na swojej drodze, również wy-

konano estetycznie, choć można powiedzieć, że trochę zbyt prosto. Wielka szkoda, że ani podczas animacji (które nawiasem mówiąc są dobre), ani gry, żadna nie porusza ustami. To taki mały szczegół, który jednak się odczuwa.

Prawdę mówiąc, to gra powinna nosić tytuł TANIA I NATASZA, ponieważ dwaj główni bohaterowie, szczególnie z twarzy, wyglądają raczej na kobiety. Jest to spowodowane charakterystyczną kreską twórców – wiele rzeczy przypomina tutaj mój ukończony podręcznik do języka rosyjskiego :)

Największy minus gry stanowi muzyka. W ogóle nie pasuje do miejsca, w którym przebywasz i nie buduje za bardzo klimatu. Jakby tego było mało, w kółko leci jeden utwór, co potrafi po dłuższym czasie doprowadzić do szału. Proponuję ci od razu go wyłączyć.

Gra ukaże się w pierwszym kwartale tego roku i zostanie wydana w pełnej polskiej wersji językowej. Jak to wypadnie, nie wiem, gdyż wersja, w którą miałem okazję grać, była pomieszaną języka rosyjskiego i angielskiego. JAZZ I FAUST to propozycja na poziomie, jednak, szczerze powiedziawszy, niezbyt nowatorska.



Pamiątkowe zdjęcie przed tawerną... oczywiście po udanej imprezie. Niestety, mnie nie zaprosili! A tak się starałem zaprzyjaźnić z bohaterami!

Jaaz&Faust

Adventura / Saturn Plus / Manta Multimedia

Cena: 79,90 zł

PC GBC GBA

Multi PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:

Pentium II 266MHz, 32MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 3 Frajda 4

+ Ładne grafiki, dużo zagadek i postaci, które spotkasz po drodze

- Momentami trochę nudna, kiepska i mało urozmaicona muzyka

Prawdę mówiąc, żadna rewelacja, choć uważam, że warto pograć, choćby przez chwilę. Teraz trudno czymś zaskoczyć



MUMINKI

W Dolinie Muminków

TEST - PC

6/02

Muminki tu, Muminki tam! Jeden stoi nawet na moim biurku i patrzy na mnie wymownym wzrokiem!

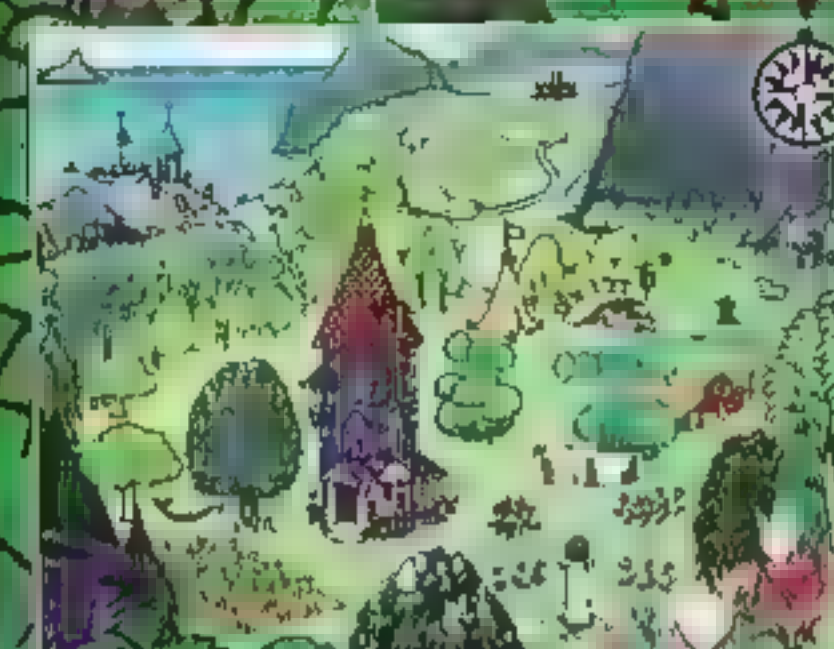


Logiczne zabawy z bohaterami kreskówek prosto ze Skandynawii cieszą się w Polsce dużym powodzeniem. To już trzecia odsłona ich przygód i kolejna, solidna dawka famigłówek dla najmłodszych. Tym razem pod młotek poszła Dolina Muminków tutaj właśnie toczy się akcja gry.

Podobnie jak w poprzednich częściach, szarady nie są zbyt skomplikowane, ale wnoszą bardzo dużą dawkę elementów edukacyjnych przy okazji motywując do zabawy. Na przemian famigłówka i gra to coś, co sprawia, że najmłodszy z nas odchodzi od monitora. Wszyscy znani i lubiani bohaterowie, tacy jak Mumińek, Włóczykij czy też Mała Mi pomagają ci w wykonywaniu

powierzonych zadań, a czasami nawet dane jest ci wcielić się w jednego z nich!

MUMINKI nigdy nie były produktem najwyższej jakości jeśli chodzi o wykonanie techniczne. Mimo to najmłodszy odbiorca, bo do nich adresowany jest produkt, nie zawiodą się. Sporo śmiesznych gagów i klimat znany z dobranocek udzieli się każdemu. A teraz wybac mi, ale muszę wprowadzić mojego Mumi



Muminki: W dolinie Muminków

www.cdprojekt.info

CDPR: 49,90 zł

4

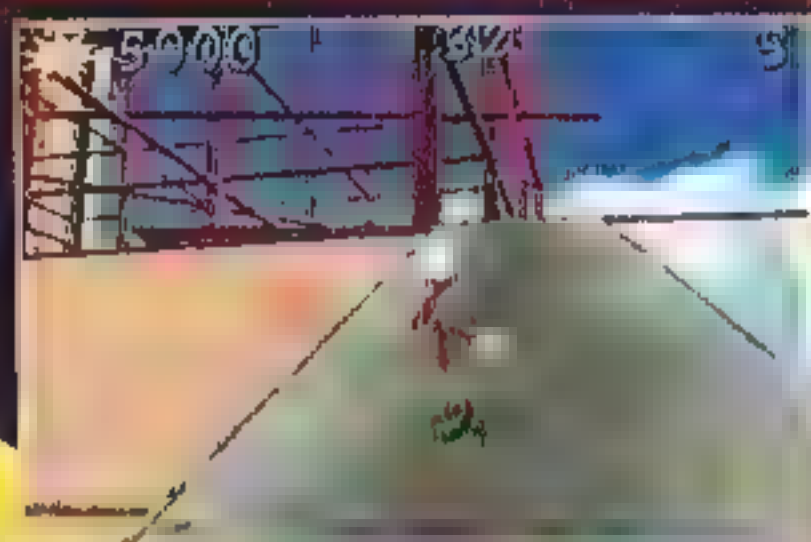
EXTREMELY Goofy SKATEBOARDING

Fajtlapa z kreskówek Disney'a próbuje swoich sił na deskorolce

Goofy na deskorolce to jak gonić w składzie porcelany. Nie obejdzie się więc bez sporej ilości zabawy i śmiesznych sytuacji. Wcielasz się w rolę Goofy'ego lub jego synka Maxa i włączasz się w tajniki jazdy na desce. Dwanaście torów w czterech różnych scene-

riach wypełnionych po brzegi przesadami i różnymi przyrządami, na których będziesz mógł wykonywać triki. Możliwość skorzystania z half-pipe i zawody pokazowe powinny zadowolić nie tylko najmłodszych graczy.

Atrakcyjna grafika i płynna animacja, sporo opcji konfiguracyjnych oraz wysoka grywalność to atuty komputerowego wydania przygód Goofy'ego. Tylko ta cena. Jak na grę dla młodszego odbiorcy jest stanowczo za wysoka.



Goofy: Szaleństwo na desce

www.disney.com

CDPR: 29,90 zł

4+

Nowy, dobry film Disney'a, kolejna dobra gra!

Disney's NEW GROOVE

Przygody króla w jego nowych szatach zdążyły już rozśmieszyć wielu kinomanów. Przyszała pora na graczy komputerowych. Teraz ty będziesz musiał pomóc zamienionemu nie-fartownie w amę przywódcy i doprowadzić do tego, że ponownie zasiądzie na tronie tym razem pod postacią człowieka. Trójwymiarowa platformówka, w której

akcję oglądasz z perspektywy trzeciej osoby, to standard dla gier Disney Interactive. Kierując poczynaniami sympatycznej lamy, napotkasz na swojej drodze wiele famigłówek – nie tylko intelektualnych. Dzięki takim zdolnościom jak skakanie, boksowanie czy też klus bez problemu poradzisz sobie z przeciwnikami i wszelkimi przeszkodami.

Prosta grafika, w rozdzielczości sięgającej 1600x1200, prezentuje się wyjątkowo ładnie i chodzi płynnie nawet na słabszych maszynach. Znane z filmu motywy muzyczne i prze zabawne dialogi sprawą ze z chęcią przejdiesz całą grę, łącząc z ostatnimi poziomami.



Nowe szaty króla

www.disney.com

CDPR: 49,90 zł

4+



PRIMITIVE WARS



Spotkanie z grupą tak dziwnych skrzydlatych stworów raczej cię nie ucieszy

Opsywa-
n y
u nas
niedawno PRI-
MITIVE WARS:
JURASSIC ERA
doczekał się
wreszcie lokalizacji.
Wprawdzie wojska,
którymi tu dowodzisz
wciąż porozumiewają
się za pomocą zadziw-
ających kombinacji kwi-
ków i pisków, to teraz
będziesz przynajmniej
wiedział, z kim i o co się bi-
jesz :) A trzeba przyznać, że
historia, jaką opowiada ten RTS, jest
bardziej pokrecona niż baranie runo.
Ogólne założenia są jednak proste:
po śmierci potężnego kacyka imie-
niem Ruwataa Wyspę Jurajską (teatr
wojenny) ogarnia chaos. Ludzie prze-
stają ufać wszystkim tym, którzy
zwykle zajmować się magią. Najpo-
tężniejsza czarodziejka, Stuma, zo-
staje oskarżona o zabójstwo wodza,
a wkrótce potem zesłana na ziemie
ciemności. To jednak nie załatwia
sprawy. Potomek dawnego
przywódcy, Jarmin, nie
potrafi zjednoczyć
skłóconych plemion.
Szykuje się nowa
wojna.

Szczegóły oraz
dalszy ciąg histo-
rii przyjdzie ci
poznać już pod-
czas gry. Każdej
misji towarzyszą
długie, rozbudo-
wane odprawy,
podczas których
lektor donośnym
basem opowiada
o kolejnych okrop-
nościach Wyspy
Jurajskiej. Warto
przy tej okazji
zauważyć, że PRI-
MITIVE WARS po-
siada niezwykle
– jak na tego typu
grę – rozbudowa-
ną warstwę fabu-
lamą. Nie trzeba

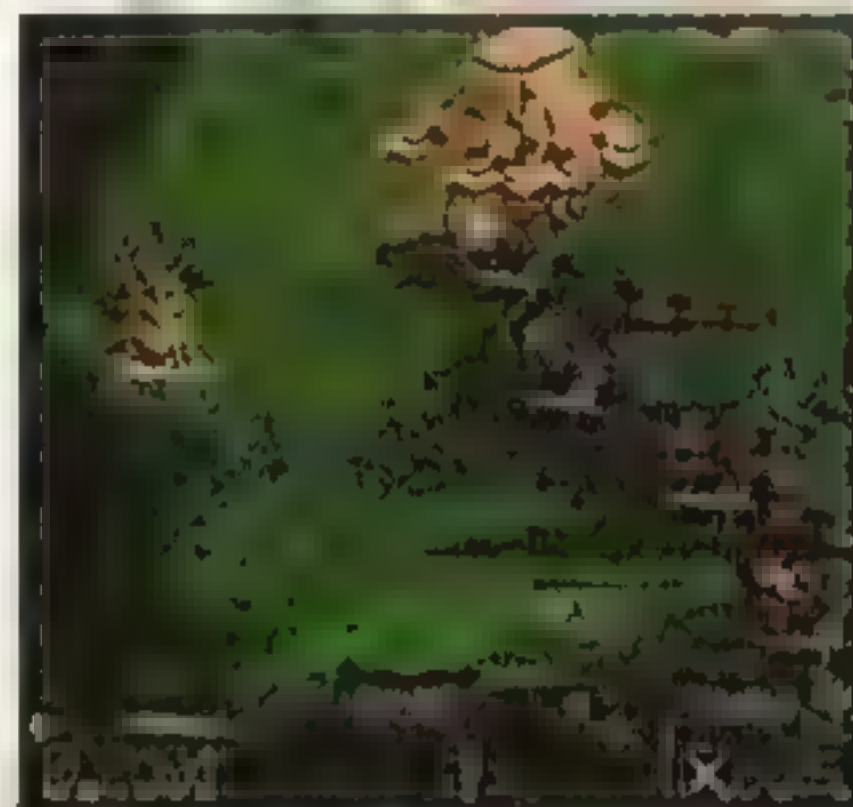
zbyt lotnego umysłu, aby dostrzec, że
któryś z koreańskich twórców gry
wiele napocił się nad scenariuszem
programu. Inna sprawa, że u star-
szych użytkowników proponowa-
na historia wzbudzi raczej uśmiech
politowania niż jakiegokolwiek emocje.
Najważniejsze jest jednak to, że w JU-
RASSIC ERA przez cały czas coś się
dzieje. Jakby komuś było mało ser-
wowanego we wprowadzeniach tła
historycznego, obecni w danym sce-
nariuszu bohaterowie często prowa-
dzą dysputy. Problem leży w tym, że
dialogi te przekazywane są graczowi
w formie pojawiających się w głów-
nym oknie napisów. Nie utrudnia to
wprawdzie gry, lecz w ferworze po-
czątkowych przygotowań osiedla
(tudzież: waki z przeważającym li-
czebnie przeciwnikiem) nie sposób
skoncentrować się na napisach.

Jak wiedzą zapewne ci, którzy za-
grali w anglojęzyczną wersję gry, PRI-
MITIVE WARS do najłatwiejszych
pozycji na świecie nie należy. Tym
większe znaczenie ma tu fakt, że gra
została poprawnie zlokalizowana. Po-
jawiające się tu i ówdzie problemy
(np. nazwa jednego z menu przy wy-
borze gry dla pojedynczego gracza)
wynikają zapewne ze zbyt znaczą-
cych różnic pomiędzy angielską
a polską gramatyką. Chciałbym jed-
nak zauważyć, że w kilku miejscach
trudno coś odczytać, lecz fakt ten nie
powinien rzucać cienia na ogólny wi-
zerunek lokalizacji. Co więcej, dystry-
butorowi udało się zlokalizować
edytor mapek do gry – a zauważ, że
ten element programu zostaje często
w oryginalnym narzeczcu (np. pakiet
dodatkowych misji do SETTLERS IV).
Ogólnie jest spoko, choć niektórych
mogą dziwić nazwy budowli i jedno-
stek, np. Wzmacniacz lądowy, Babel
(I) czy też Strażnicy utopii Elfów (III).

Jak wieść gminna niesie, PRIMITIVE
WARS powstał na fali fascynacji
STARCRAFT i w swej rodzimej Korei
sprzedał się naprawdę nieźle. Na tyle
nieźle, że zdecydowano się pokazać
grę w Europie. Miłośnicy RTS-ów,
gier fabularnych i/lub hybryd tychże,
powinni być JURASSIC ERA zachwy-
ceni, jako że gra hołduje podstawo-
wym zasadom gatunku.



Gra do łatwych nie należy. Trzeba się nie-
źle napocić, by wyjść na swoje...



Zwłaszcza, że na każdym kroku czyha na
ciebie np. stadko drapieżnych dinozaurów



Do biegu..., gotowi..., START!!! Jak myślisz, czy dinoru-
mak dotrze do mety pierwszy?

<http://www.primitivewars.com>



Witryna w języku angielskim. Oryginalne i za-
bawne podejście twórców strony do zasad
gramatyki jest największym jej atutem

Primitive Wars: Jurassic Era

RTS / Wizard Soft / Mania Multimedia

Cena: 69 zł PC GBC GBA

Mult: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 550 MHz, 128 MB RAM

Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 4

Wielkie, płujące ogniem domowy, a także wyda-
wane przez wojska adglosy

Nieco już anachroniczna grafika, lokalizacja
miejscami zadziwia

Jurajka Wyspa to miejsce, gdzie ścierają się si-
ły żyjących w nienawiści Ludzi, Demonów, El-
fów i Gadów... Teraz w wersji PL



2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

Ze wszystkimi. większymi wydarzeniami sportowym związane są promocje i akcje reklamowe. Nie omija to od niedawna również branży gier komputerowych

Oficjalne gry, nawiązujące do wydarzeń sportowych, pojawiają się regularnie wraz z wszelkimi olimpiadami i różnego rodzaju mistrzostwami. Tak jest i w tym roku przy okazji Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej Korea-Japonia 2002. Drugi raz z rzędu oddział sportowy EA uzyskał wszelkie prawa do oficjalnej gry komputerowej i wydał specjalną edycję FIFA o podtytule WORLD CUP KOREA-JAPAN 2002. Ma ona skrócić wszystkim czas oczekiwania na pierwszy gwizdek, dać możliwość rozegrania mistrzostw według własnego scenariusza, a po ceremonii zakończenia przywrócić wspomnienia fanom zmagania na murawie. Czy gracze otrzymali produkt najwyższej jakości? Bez wątpienia!

Zawody z udziałem naszej reprezentacji piłkarskiej to wyjątkowe wydarzenia, mające sporą szansę przyćmić sukcesy rodzimego króla skoczni – Adama Małysza! Wszyscy wierzą w sukces „orłów Engela”, ale gdyby jednak (tfu, tfu!) Polacy wrócili z pustymi rękami, dzięki grze masz zawsze niepowtarzalną okazję własnoręcznie doprowadzić swoich podopiecznych na najwyższe podium i pokazać całemu światu, kto tu naprawdę rządzi. FIFA WC 2002 oferuje rozegranie pełnych mistrzostw, meczu towarzyskiego lub kilku opcji treningu. Do wyboru oddano komplet drużyn startujących w zawodach i to bez żadnej taryfy ulgowej! Nie udało mi się pograć jedną z moich ulubionych drużyn – Holandią, ale cóż, „pomarańczowi” sami są sobie winni :)

Względem podstawowej wersji 2002 zmian jest niewiele, ale są za to bardzo widoczne. Standardowo już podrasowana została oprawa audio-wizualna i wyśrubowano poziom trudności. Zarówno repliki autentycznych stadionów jak i sylwetki zawod-



ników są niepowtarzalne i wyglądają doskonale! Już po pierwszym najechnięciu kamery na stadion wiadomo, na jakim obiekcie kopać będziesz piłkę i kto właśnie wbiega na murawę. Bardzo charakterystyczne postacie, takie jak choćby David Beckham czy Fabien Barthez możliwe są do rozpoznania bez większego wysiłku. Oprawa muzyczna to już zupełnie inna sprawa. Sena FIFA znana jest od jakiegoś czasu jako promotor dobrych, wpadających w ucho kawałków wprost z list przebojów. Tutaj jest inaczej i to bez wątpienia strzał w dziesiątkę! Zaprezentowane filharmonijne utwory idealnie wpasowują się w klimat rozgrywki o najważniejszy puchar na świecie, dodając całemu widowisku sporej dramaturgii. Tu się gra o najwyższą stawkę. Każdy odczuje to na własnej skórze i to nie tylko wizualnie, ale również w akcji! Strzelenie bramki to nie taka prosta sprawa. Już podstawowa FIFA 2002 pokazała, że zawodowa piłka nożna to nie mecz z kolegami na podwórku i dużo trzeba się nabiegać, aby uzyskać zadowalający wynik. Stopień trudności i wyraźne pogrupo-

wanie drużyn w zależności od poziomu, jaki reprezentują, robią w WC 2002 wrażenie, że piłka nożna to nie przelewki. Nawet jeśli jesteś wyśmienitym graczem, sterując Polakami, nie poradzisz sobie tak łatwo z Francją czy Anglią, jak w poprzednich częściach gry. Czyżby wszystko zostało dopięte na ostatni guzik? Prawie!

Jest kilka niedoróbek, takich jak choćby braki w komentarzu, ale nie razi one znacząco podczas rozgrywek. Skoro po tylu latach dostaliśmy się w końcu do czołówki drużyn piłkarskich i występujemy w Mistrzostwach, to dlaczego ludzie z EA Sports nie włożyli żadnego wysiłku w nagranie ścieżek dźwiękowych z polskimi nazwiskami? Graczy pozostałych drużyn nie omija ten zaszczyt. Jednak mimo kilku niedociągnięć FIFA WC KOREA-JAPAN 2002 to znakomita produkcja. Jeśli jesteś prawdziwym fanem piłki nożnej, nie powinieneś obok tej gry przejść obojętnie. Zarówno wersja na PS2, jak i PC prezentują się wyjątkowo ładnie.

FIFA WC 2002 Korea Japan

Wydawca: EA Sports / EA Group

Cena: 139,99 zł

Platformy: PC, GBC, GBA

Modeli: PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 32 MB RAM, 65 MB na HD (PS2: Memory Card, Dual Shock)

Grafika 5 Dźwięk 4 Frajda 5

+ Wspaniale oddany klimat Mistrzostw; jeszcze jedna FIFA nie miała takiej grywalności.

- Ciekawe, kiedy komentatorzy będą w końcu wypowiadali polskie nazwiska, krzycząc „Gosall”!

FIFA w edycji związanej z Mistrzostwami prezentuje się znakomicie. Najwyższej jakości oprawa, stopień trudności, grywalność.

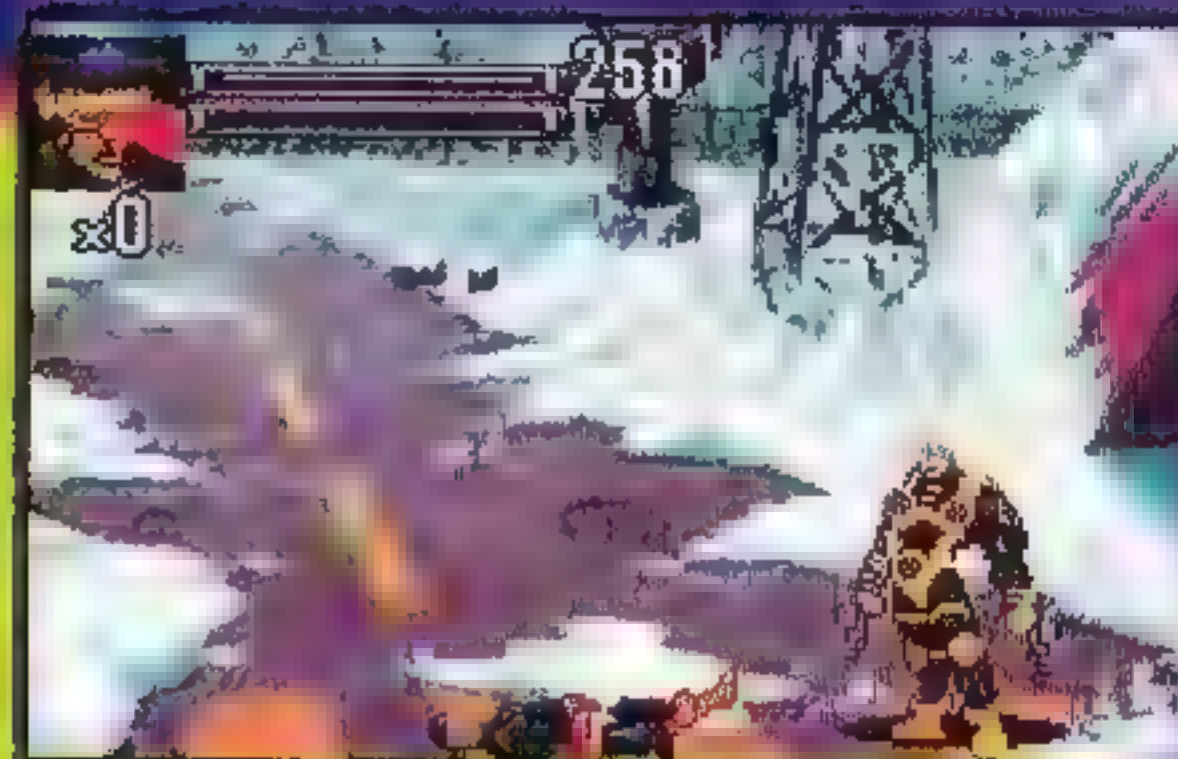


X-MEN

REIGN OF APOCALYPSE



X-MEN to solidna porcja naprawdę dobrej zabawy. Istnieje też możliwość rozgrywki w trybie wieloosobowym



Każda walka wzbogaca bohatera o nowe umiejętności. Teraz zna już tyle ciosów, że nikt mu nie podskoczy

**Komiksy i film
spod znaku Mutantów
robią furorę na świecie...**

X-MEN: Reign Of Apocalypse **4+**
Action / Action / Ultima

Cena: 199 zł PC GBC GBA
Multi: ✓ PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
GameBoy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika **4** Dźwięk **4** Frajda **5**

+ Ładna grafika, spora dawka akcji wprawi z komiksu, porcja dobrej zabawy.

- Brak zmiany postaci, gra trochę za krótka, co na pewno nie spodoba się graczom.

X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE to gra, która na pewno nie zawiedzie, spodoba się także fanom komiksu.

Pewnego pięknego dnia tajna baza zmutowanych wojowników zostaje zaatakowana przez nieznanego sprawcę z innego wymiaru. Nie muszą chyba mówić, że twój bohaterowie nie byli tym zachwyceni i postanowili się zemścić na prześladowcy. Odnajdując międzywymiarowy portal, oddział składający się z Cyclopsa, Wolverine'a, Storm i Rogue rusza do akcji.

X-MEN jest tradycyjną automatową bijatyką, polegającą na przemierzaniu ulic i zabijaniu szarżujących na ciebie przeciwników. Na końcu każdego etapu jak zwykle, czeka cię walka z bossem. Po ukończeniu poziomu sumuje się twoje punkty, za które w zamian możesz podnieść cechy twojego bohatera. Dzięki temu zdobywasz nowe specjalne ciosy dla każdej postaci. Jest to naprawdę

genialna opoka, ponieważ zwiększa już i tak dużą ilość ciosów, sprawiając tym samym, że gra nie staje się nudna. Jedynym minusem zabawy jest brak możliwości zmiany postaci. Całą grę musisz przejść tym bohaterem, którego wybrałeś na samym początku zabawy.

W X-MEN możesz także grać w trybie wieloosobowym, czyli razem z twoimi przyjaciółmi. Możecie razem realizować scenariusz gry lub walczyć przeciwko sobie.

Grafika jest naprawdę precyzyjna, wszystko zostało szczegółowo narysowane, z dbałością o każdy detal. Postacie ruszają się z niebywałą – jak na GBA – gracją. Tak więc nowe przygody grupy mutantów są obowiązkową pozycją dla fanów i wielbicieli bijatek. X-MEN dostarczy ci wielu godzin naprawdę dobrej rozrywki.

PITFALL

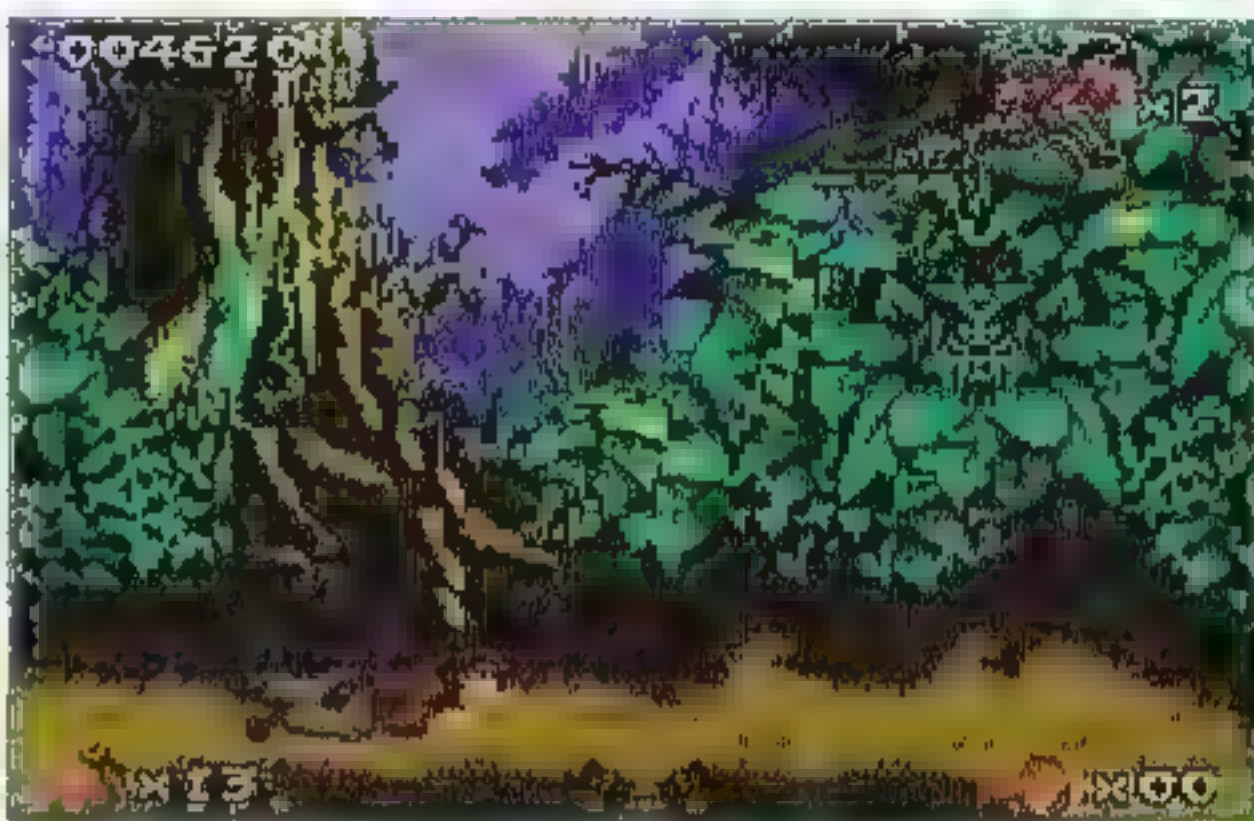
Podczas jednej z wypraw znany archeolog Harry Pitfall zostaje uwięziony przez złośliwego kapłana, broniącego starożytnej świątyni pełnej skarbów. Na ratunek rusza syn naukowca – Pitfall Jr. Podczas akcji ratunkowej chłopak zmierzy się z węzami, krokodylami i innymi dzikimi potworami z dżungli. PITFALL jest grą, która gościła na ekranie twojego komputera w latach dziewięćdziesiątych. Jak widać, ani pomysł, ani sama gra się nie postarzały. Z niezmienną grafiką PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE wraca na ekrany GBA.

Twój bohater, uzbrojony niczym Indiana Jones, w bumerang, pasek do spodni i procę, staje oko w oko z dzikimi bestiami. Pod koniec każdego poziomu musi zmierzyć się z władcą krainy. Pojedynek jest trudny i nie ułatwia go brak zapisu aktualnego stanu gry, więc za każdym razem całą trasę trzeba pokonywać

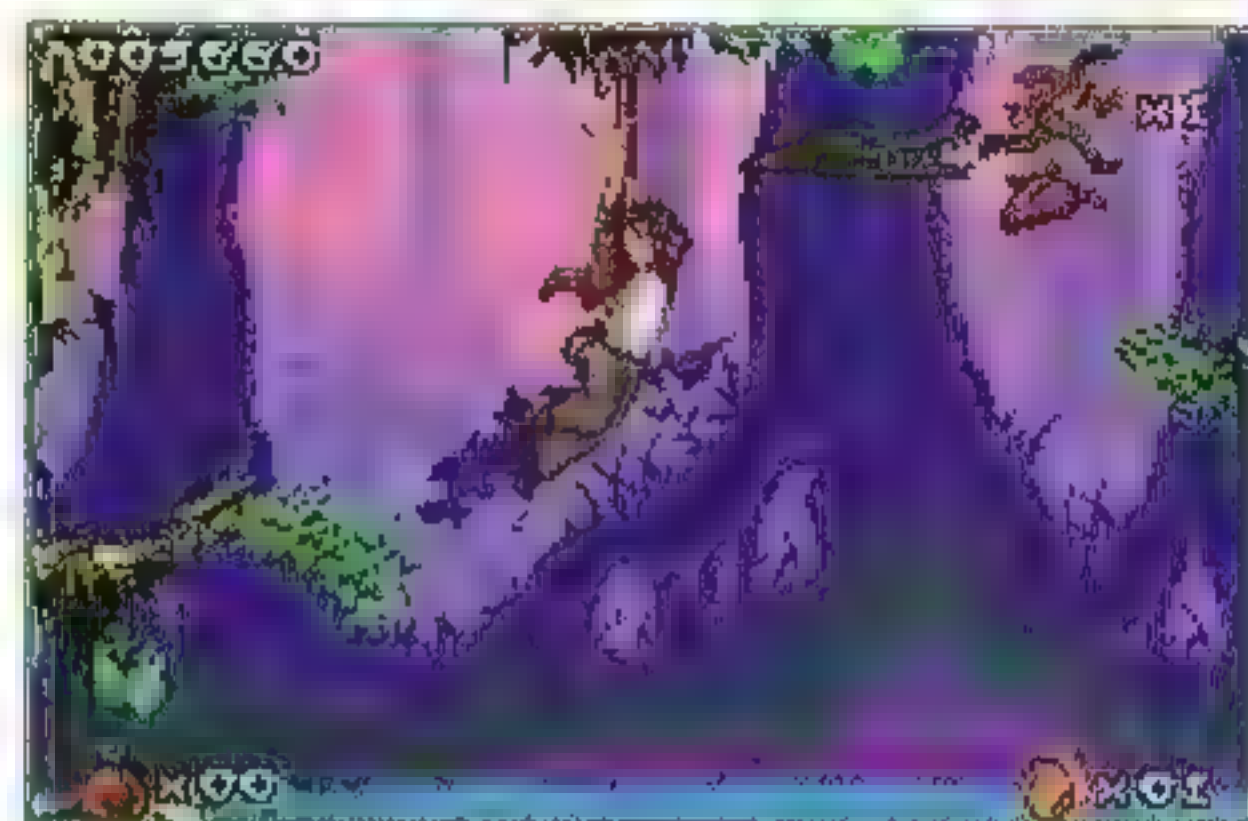
od nowa. Jest to nużące i męczące zajęcie, więc nic dziwnego, że gra szybko się nudzi. Kolejnym niedociąganiem jest zlewianie się przedmiotów z tłem, przez co są one dla części graczy niewidoczne. Niedociągająca

Czy to sam Indiana Jones? Niestety, nie. To tylko jego daleki krewny – Pitfall Jr.

nadrabiane są świetnymi animacjami. Gdy Pitfall biegnie, możesz spostrzec unoszący się za nim kurz z butów, a kiedy się wspina, całe drzewo rusza się pod wpływem wstrząsów. Gra nie wykorzystuje jednak możliwości dźwiękowych GBA. Ścieżka dźwiękowa jest monotonna i po dłuższym czasie zaczyna strasznie denerwować, a chyba nie o to chodzi. Niestety, sama grafika nie wystarczy, aby gra przetrzymała gracza przy konsoli dłużej niż tydzień.



Gdy bohater porusza się, możesz podziwiać ładną grafikę: wi-dać np. unoszący się kurz i drżące listki na drzewach



Pitfall to młodszy kuzyn Indiany Jonesa. Jak widać, odziedziczył po wuju zamiłowanie do akrobacji na linie

Pitfall: The Mayan... **3+**
Platformówka / Majesca

Cena: 199 zł PC GBC GBA
Multi: ✗ PSX PS2 DC

Wykorzystuje:
GBA Link Cable

Grafika **4** Dźwięk **3** Frajda **3**

+ Porównując wersję PC i GBA, można stwierdzić, że gra została przeniesiona perfekcyjnie.

- Nie można zapisać aktualnego stanu gry, kłopotliwa sprawa dźwiękowa, niedoróbki w grafice.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE jest grą bardzo precyzyjną i może zadowolić jedynie prawdziwych miłośników platformówek.

ADVANCE WARS

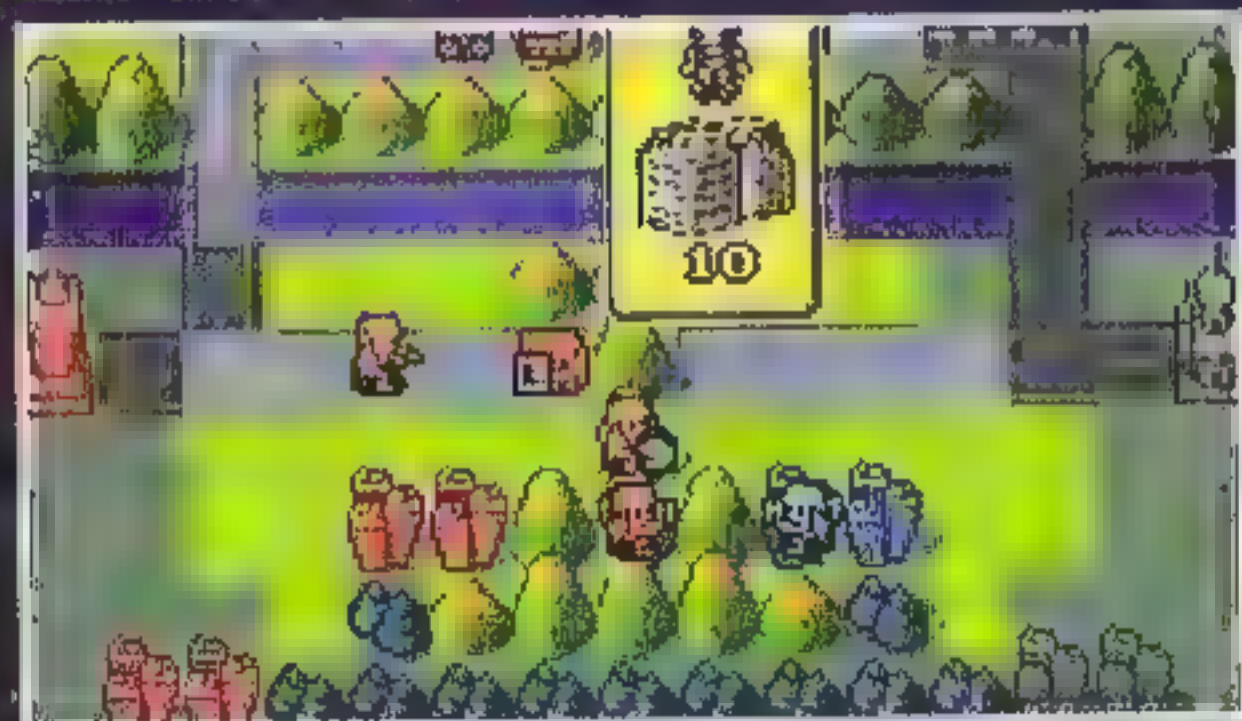


**Małe ludki walczą z małymi czołgami.
Strategia zagrosiła na ekranach GBA**

ADVANCE WARS to bodajże pierwsza gra strategiczna z prawdziwego zdarzenia, jaka ukazała się na przenośną konsolkę Gameboy. Jak na tak kieszonkową produkcję, posiada dość bogatą oprawę multimedialną – rozbudowane briefingi, serię scenariuszy

treningowych, a nawet coś w rodzaju intro. Sama rozgrywka przypomina połączenie HISTORILINE i PANZER GENERALA, zastosowano podział na lury oraz standardowe punkty ruchu (w polach). Jeśli obok znajduje się wroga jednostka, możesz ją zaatakować. Podczas walki włącza

się przybliżenie (screen po prawej), a pod uwagę brane są takie parametry, jak siła ataku, obrony oraz typ terenu, w jakim toczy się starcie. Do tego dodaj naprawę jednostek, zdobywanie budynków, dochody, zaopatrzenie oraz planowanie kolejnych misji w kampanii, a uzyskasz obraz całości. ADVANCE WARS to pełnoprawna gra strategiczna. Dobry zakup dla posiadaczy GBA.



Mapka taktyczna i mechanika rozgrywki przywodzi na myśl serię PANZER GENERAL. AW to pierwsza prawdziwa strategia na GBA.



Sposób, w jaki rozwiązano walkę dwóch jednostek, przypomina ten ze starych przebojów Blue Byte – np. Battle Isle.

Advance Wars

4+

Strategia / Nintendo / Lucas Toys

Cena: 199 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA

☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Cable Link w przypadku gry w 2 osoby.

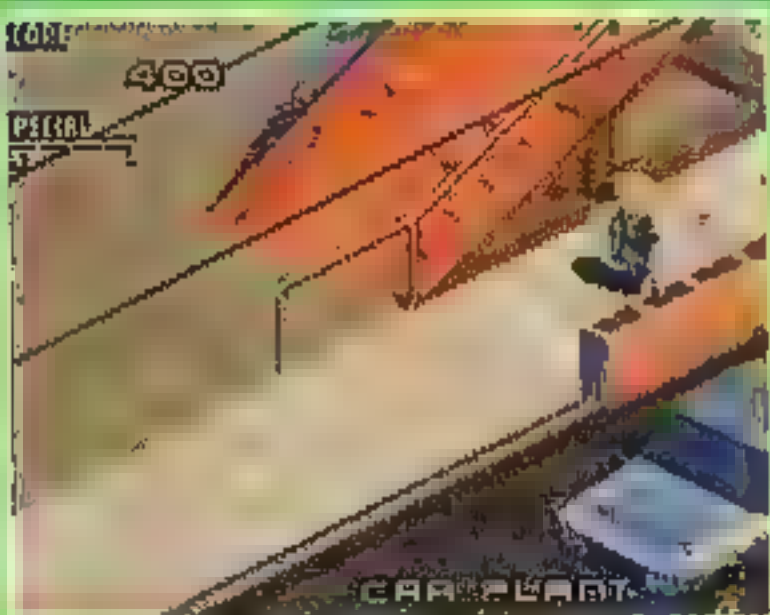
Grafika **5** Dźwięk **4** Frajda **5**

+ Ładna grafika, sympatyczny gameplay, pierwsza tego typu produkcja na Gameboya Advance.

- Dla wytrawnych strategów ADVANCE WARS może okazać się grą zbyt prostą.

Znakomita propozycja na długie przejazdy koleją lub przeloty samolotem. Fanom serii PANZER GENERAL powinna się spodobać.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Ha! Gliniarze nawet się nie skapowali, że przejechałem im właśnie po dachach!

Ne wiem, co jeszcze szykują programiści tworzący gry na GAMEBOYA ADVANCE, ale jak tak dać jej półdzie, to już niedługo urzemy na tej konsolce największe hity takie jak GTA3 czy też którąś część QUAKE! Trzecia odsłona deskorolkowych szaleństw Tony'ego Hawk'a na ten przenośny sprzęt do grania prezen-

Trzeci TONY HAWK na GAMEBOYA ADVANCE? Absolutna rewelacja!

tuje się diabelnie dobrze i wciąga nierzadym wysokoobrotowym odkurzaczem. Istnieją gry, dla których warto kupić określony sprzęt do grania – taką grą jest właśnie opisywany THPS3, dla której, bez dwóch zdań, warto stać się posiadaczem GBA.

Do wyboru oddano dwa tryby rozgrywki i całą masę opcji, żeby każdy gracz poczuł się podczas

gry jak na własnej deskorolce. Styl grafiki i jej jakość stoją na poziomie podobnym do poprzedniej części, czyli wyjątkowo wysokim. Wszystko jednak nieznacznie podretuszowano, nadając grze bardziej konsolowy klimat. Nie uświadczysz tu już jednolitych i gołych elementów, ponieważ wszystko zostało bardzo ładnie oprawione w tekstury. Na trasie znajduje się dużo detali, takich jak snujący się gdzieś policjanci czy porozstawiane beczki. Radocha z gry jest przeogromna. Wykonywane triki wydają wyjątkowo dobrze a dwuminutowy przejazd naszpikowany jest określonymi zadaniami takimi jak odnalezienie ukrytej taśmy, zbieranie terakotinek tworzących słowo S-K-A-T-E, czy też osiągnięcie odpowiedniego pułapu punktowego. Każdy powinien zagrać lub przynajmniej zobaczyć THPS3 w akcji bo gwarantuję on niezapomniane wrażenia.



O w mordę, wjechałem do myjni samochodowej. Obmyję nieco deskę...

Tony Hawk's Pro Skater 3

6

Sportowa / Activision 02 / LEM

Cena: 219 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA

☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Zalecany Battery Pack

Grafika **5** Dźwięk **5** Frajda **6**

+ Wspaniała grafika i duża dawka grywalności. Muzyka, klimat. Właściwie to wszystko jest na plus!

- Mało ulepszeń w stosunku do poprzedniej części. To wszystko.

Gra TONY HAWK'S PRO SKATER pokazuje, na co stać konsolkę GBA. To tytuł, który naprawdę warto mieć w swojej kolekcji.



Oto recenzja
jednej z najbardziej
zdegenerowanych gier
w historii. Bez ogródek,
bez cenzury,
bez ściemniania...

STATE OF EMERGENCY

Czasami jest tak, że gdy producent wypuszcza na rynek kolejny tytuł, od razu wiadomo, czego się po nim spodziewać. Ustala on tym samym swój własny styl, który bez problemów rozpoznawany jest przez graczy na całym świecie. Tak jest właśnie z Rockstar Games. Ich kolejne tytuły to zdegenerowane do bólu, brutalne do przesady historie, niekiedy przekraczające poczucie dobrego

smaku. Łączy je jednak coś bardzo istotnego. Zawsze możesz spodziewać się po nich wysokiej jakości wykonania i niesamowitej, wręcz obłąkańczej, frajdy płynącej z gry. Symulator zamieszek, zatytułowany STATE OF EMERGENCY, to najbardziej oryginalny tytuł ostatnich miesięcy. Fabuła gry została stworzona chyba tylko i wyłącznie, aby zamydlić oczy wszystkim obrońcom moralności, a graczom dać

motywy do swobodnego oddawania strzałów w tłum. Wszystko dzieje się w niedalekiej przyszłości. Despotyczne rządy doprowadzają ludzi do ogólnokrajowej paniki. Ruch oporu Freedom, którego jesteś uczestnikiem, sprzeciwia się takiemu traktowaniu obywateli i wkracza do akcji. Nie są to bynajmniej demonstracje pokojowe. Tutaj nikt się nie patyczkuje. W ruch idą pięści, ostra broń i bezpośred-

nie załatwianie sporów. Zabawa przy tym jest wyjątkowo brutalna, ale niesamowicie wciągająca. Hmm... czy ze mną jest oby wszystko w porządku?

Gra posiada dwa podstawowe tryby rozgrywki: KAOS i STORY. Pierwszy z nich służy jedynie wyzyskowi i odkrywaniu nowych lokacji. W określonym czasie musisz łączyć odpowiednią ilość punktów, demolując wystawy sklepowe i wszelkie dobra publiczne. Limit czasowy uzupełniasz eliminując strażników i siły porządkowe, a utratę cennych sekund powodujesz przez strzelanie do niewinnych przechodniów. Po zadowalającej dawce punktowej przenosisz się do kolejnej planszy i zaczynasz zabawę od początku. Tryb STORY to, jak sama nazwa wskazuje, nawiązanie do naciąganej fabuły gry. Będąc początkowym rewolucjonistą, dostajesz od swojego przełożonego zróżnicowane misje i wykonując je, po kolei pchasz tok wydarzeń do przodu. Trzeba przyznać, że autorzy przemyśleli wszystkie ważniejsze zadania i można napotkać dość istotne cele, jak eskorta hac-



Taka młoda dziewczyna, a już bawi się miotaczem ognia. Dobrze jej idzie, ale mogłaby najpierw obrabować ten bank!



Yo, yo! Wyskakuj z kasy maleńka! Jeśli nie chcesz, żebym cię skrzywdził, rób, co mówię, a wszyscy będą zadowoleni. Ruchy!



Koniec z prohibicją! Koniec z uciskaniem obywateli przez niesprawiedliwe rządy! Obniżka cen paliw! Muszę napęłnić w końcu bak mojego miotacza ognia, nie?



Czyżby zamieszki w punkcie kulminacyjnym? Ludzie, tylko spokojnie, nie panikujcie! Powiedziałem, nie panikujcie! Bez paniki! Nie... a, panikujcie sobie, jak chcecie...

kera do sklepu komputerowego w supermarkecie czy też wyeliminowanie określonego osobnika, zanim wydostanie się poza obszar działań. Robiąc postępy w grze, napotykaś na swojej drodze coraz to mocniejszych i bardziej zorganizowanych przeciwników, jak i bardziej skomplikowane misje. W tym trybie zdobywasz sukcesywnie nowe postacie (jest ich 5), które możesz użyć w dalszych fazach rozgrywki. Ich zróżnicowanie charakteru i wygląd zewnętrzny świetnie wkomponują się w klimat gry.

Arsenal Jakim dysponujesz podczas gry, jest imponujący. Zwykła pałka policyjna, tonfa, kij baseballowy, toporek strażacki, miecz (!), pistolet, uzi, AK-47, M16, Shotgun, Minigun, miotacz ognia, granatnik, rakietnica – to podstawowy arsenał. W każdej chwili możesz użyć wszystkiego, co tylko znajdziesz na swojej drodze (krzeselka, bariery czy też doniczki). STATE OF EMERGENCY moż-

na spokojnie określić największą bijatyką na świecie, bo to, co dzieje się na ekranie, trudno wręcz opisać! Oprócz bezkompromisowego strzelania i siekania przeciwników, w każdym momencie możesz użyć swoich pięści i nóg, łącząc je w skuteczne kombosy. Nic nadzwyczajnego, ale w zupełności wystarcza.

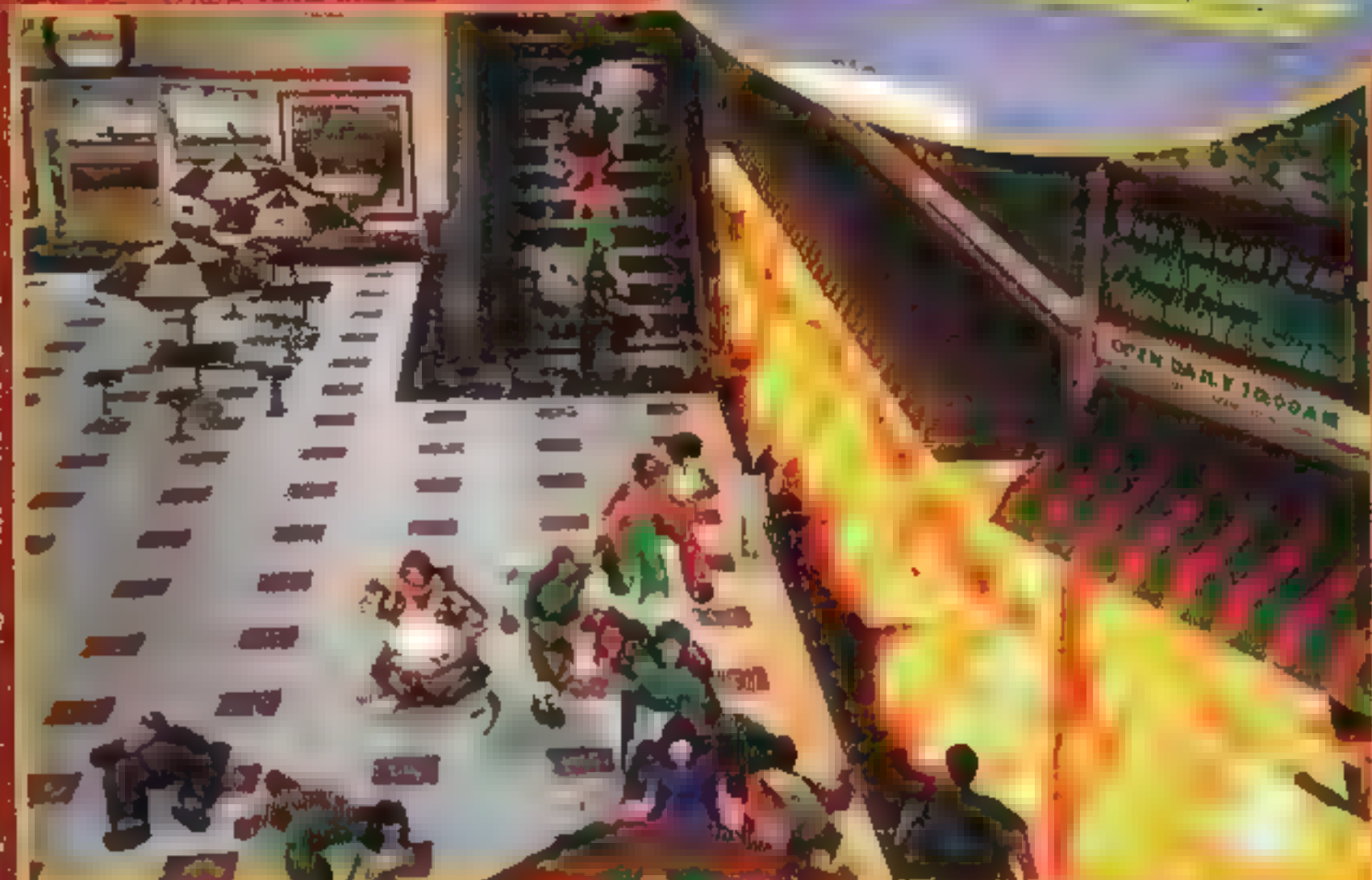
Zastanawiałem się właśnie nad kupnem takiego samochodu. W sumie może być też model bez szyb...



Gra posiada jedną wielką zaletę, którą jest tzw. "re-playability", czyli możliwość nieskrępowanego grania długo po ukończeniu wszystkich questów, poziomów i odkryciu kompletnie postaci. I to bez skazania na nudę! Po prostu odpalasz grę, wybierasz poziom i robisz demolkę od nowa! Dodać trzeba, że przełknięcie całej gry to niemałe wyzwanie, przede wszystkim czasowe! Dawniej nie było takiego tytułu, do którego nie wróciłbyś, nie wracając. Pudełko nie ma nawet szans złapać kurzu z półki!

Dużym plusem STATE OF EMERGENCY jest oprawa graficzna. Cały teren gry wygląda znakomicie. Wyposażony został w sporą ilość detali. Co najciekawsze, na ekranie czasem poruszają się ponad dwadzieścia osób, animacja ani na chwilę nie powalnia, nie ma mowy o jakiegokolwiek zacięciu grafiki. Ciekawe, jak by sobie z tym wszystkim poradził napiętnowany pod tym względem Xbox. PS2 sprawuje się wyśmienicie! Podobnie jak w przypadku METAL GEAR SOLID, odpalając grę, możesz być dumny ze swojej konsoli! Całą oprawę uzu-

pełnia świetna sfera dźwiękowa. Fajna muzyczka z pogranicza technicznego i ciężkiego rocka. Idealnie komponuje się z okrzykami paniki i wystrzałami z karabinu. Dawka adrenaliny, zaserwowana przez znakomitą oprawę audiolowizualną, wręcz zmusza do testowania odpowiednich środków masowej zagłady na niewinnym tłumie oraz oglądania widowiskowych efektów! STATE OF EMERGENCY niesie ze sobą wyjątkową dawkę przyjemności z grania. Szczególnie nie do końca zrównoważeni psychicznie gracze (a jest ich dużo) będą mieli sporo radochy ze strzelania z wyrzutni rakiet w tłum niewinnych, spanikowanych ludzi i napawania się widokiem płonących ciał. Ale nie ma co oszukiwać. Ta gra jest zepsuta do szpiku kości, brutalna jak żadna inna, niesamowicie grywalna. Jeśli twój umysł jest jeszcze na etapie poznawania otoczenia i wyrabiania sobie światopoglądu, nie dotykaj tej gry! Dobra, idę zrobić małą zadymę. Siostro? Po co pan ten kaftan?



Ten grubas w czerwonej chuście i krótkich spodniach nie jest wcale taki groźny. Na co dzień pracuje w kwiaciarni. Jest kochającym mężem i ojcem dwójki dzieci...

<http://www.stateofemergency.com>



Oficjalna witryna gry we fiasku. Bardzo dużo informacji i świetna oprawa graficzna. Polecamy też ze względu na klimat...

State of Emergency

TTP / Rockstar / Play III

Cena: 199 zł

PC GBC GBA

Multi PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:

Memory Card, Dual Shock 2, Multi Tap

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 6

+ Wymowny gameplay! Znakomita grafika i świetna animacja

- Grafika mogłaby być miejscami bardziej dopracowana, ale nie ma się co czepiać za siłę!

Twórcy takiej gry jak GRAND THEFT AUTO ponownie przedstawiają zdegenerowaną do szpiku kości nawałkę! Brawo!

Tekst: Michał „Kroger” Cichy

Virtua Fighter 4

**Czwarta część
jednej z najlepszych
bijatyk na świecie
oficjalnie ujrzała
światło dzienne**



Kage-Maru, zwycięzca trzeciego turnieju tym razem walczy nie tylko swój honor, ale również o zatrzymanie mistrzowskiego tytułu



Akira ze swoją przesadnie spokojną twarzą i przeszywającym wzrokiem powoduje, że przeciwnicy wręcz trzęsą portkami!

Do tej pory w produkcji spod znaku VF można było pograć jedynie na automatach, pece-tach i konsolach produkowanych przez SEGA. Wyłącznie na ten tytuł jest sprawą oczywistą, ponieważ developerzy z AM2 to integralna część tego japońskiego potentata elektronicznej rozrywki. VIRTUA FIGHTER szybko stał się flagowym produktem SEGI. Konsole domowe MEGADRI-VE 32X, SATURN czy w końcu DREAMCAST, to żywy przykład postępu w grafice i technice walki prezentowanej na ekranie telewizora. Jak wiadomo, SEGA wycofała się w zeszłym roku z rynku konsol i zajęła się, przede wszystkim tym, co od zawsze robiła najlepiej, czyli produkcją gier! Tak więc posiadacze PLAYSTATION 2 stali się od niedawna najszczęśliwsi ludźmi na świecie. No bo jak można nazwać graczy, którym dane jest pograć w kolejną część jednego z najlepszych na świecie mordobić i to u siebie w domu?

Czwarta odsłona VIRTUA FIGHTER powaliła mnie na kolana i to w mgnieniu oka! Wcale nie dlatego, że od zawsze byłem zafascynowany całą seną i powiedziałem sobie, że nie ważne, jak kiepska będzie „czwórka”, to i tak ją pokocham. Nie! Ja po pro-





Sarah potrafi kopnąć tam, gdzie najbardziej boli. Nre-
jeden się o tym przekonał i śpiewał potem falsetem...



Jacky to równie barwna postać co Akira. Ten jednak
wcale nie kryje swojej radości ze zwycięstwa!



Jedna z lepszych aren. W tle przelatuje helikopter,
oślepiając zawodników zamontowanym reflektorem

stu w najpiękniejszych snach nie
śniłem, że otrzymam tak wspaniały
i dopracowany produkt! To, co za-
aplikowałem swojej PS2, przeszło
moje najśmielsze oczekiwania. Przez
dłuższy czas tępo wpatrywałem się
w ekran, na którym przewijały się
demonstracyjne sceny walki. Gdy
pozbywałem się wszystkich myśli, nie za-
stanawiając się, wziąłem urlop, odłą-
czyłem telefon, zabarykadowałem się
w pokoju i podłączyłem generator
prądu – tak na wszelki wypadek :)

VIRTUA FIGHTER 4 oferuje trzy-
nastu gotowych do walki wo-
jowników. Serię VF, jak się
okazało, opuścił po nieuda-
nym debiucie w VF3TB
wrestler Taka-Arashi, który zu-
pełnie nie przypadł mi do gustu,
a szeregi wojowników zasilają po-
wabna czarnulka o długich bia-
łych włosach – Vanessa

Lewis i mnich z klasz-
toru Shaolin –

Lei Fei. Nowi

i starzy za-

wodnicy

uzyskali

masę no-

wych cio-

sów i ru-

chów. Jeśli

grałeś we wszystkie po-
przednie części gry, poczu-
jesz się jak u siebie na
podwórku. Po chwili może się
okazać, że jeszcze wiele mu-
sisz się nauczyć, aby po-
nownie opanować swoją
ulubioną postać.

Wbrew pozorom
VF4 nie jest produk-
cją przeznaczoną
jedynie dla
hardcorowych

graczy-fanatyków. Przeciwnie, każdy
znajdzie tu coś dla siebie, ale nie mo-
że liczyć na taryfę ulgową. Czwarta
część okazuje się złożoną dokładnie
w takim stopniu, jakiego od niej
wszyscy oczekiwali! Wszystkiemu
winna jest niespotykana do tej pory
inteligencja przeciwników. Początku-
jący gracze mogą szybko się znie-
chęcić, dostając sromotny łomot już
przy okazji pierwszych pojedyń-
ków. Nie ma sensu grać na po-
ziomie niższym niż NORMAL,
walki wtedy są zbyt łatwe, a na-
wyki, które nabędziesz, sku-
tecznie przeszkodzą ci
w sprawnym pokonywaniu
mocniejszych zawodników.
Grając od razu na NOR-
MAL, dużo łatwiej będzie ci
przeżyć w przyszłości na po-
ziom EXPERT.

Cieszą bardzo
różnicowane
tryby roz-
grywkowe i jeden
z najbardziej
rozbudowanych trybów
treningowych, jakie było mi
do tej pory dane podziwiać.
Oprócz trybu ARCADE,
dzięki któremu masz
możliwość ukończenia
standardowej gry, i VS
dającego ci możliwość
walki z kumpiem
przy jednej konsoli,
masz do wyboru
jeszcze ciekawost-
kę o nazwie
KUMITE. Jest to
mutacja trybu
SURVIVAL i TO-
URNAMENT
z tą małą różnicą,
że KUMITE oferuje

niedużo więcej niż pokonywanie serii
przeciwników o różnym poziomie
trudności. W trakcie walk będziesz
mógł przeglądać swoje statystyki
i szczegóły walk, takie jak skutecz-
ność uwalniania się z chwytów. W ten
sposób dowiesz się, czego brakuje ci
jeszcze do perfekcji. Dodatkowo
po wygranych walkach otrzymasz
bonusy, którymi będziesz mógł przy-
ozdobić swoją postać (stroje,
okulary przeciwsłoneczne, na-
szyjnik). Jak VF4

sprawdza się pod-
czas właściwych
walk? Postacie nie
wykonują już nie-
naturalnych skoków,
ledwo odrywając się
od ziemi i lewitując chwil-
kę, a ciosy wy-
glądają po prostu
obłędnie. Bar-
dzo przypadła mi
do gustu postać Lei Fei,
ponieważ jego technicz-
ne serie uderzeń w stylu
Shaolin-Ken wyglą-
dają na idealnie
wyreżyserowa-
ne. Uderzasz
w odpowiednią
kombinację
klawiszy i Lei
grzecznie skła-
da się do serii
ciosów, a póź-
niej wystarczy, że
będziesz klepał
w klawisz, a mnich
z Shaolin
wyprowadzi

cykliczne serie pięknie połączo-
nych uderzeń, obracając się i wygi-

<http://www.sega.com>



Na stronie znajdziesz odnośnik do oficjalnej
witryny VIRTUA FIGHTER 4. Dużo informa-
cji i świetne grafiki!

nając, dopóki nie zostanie zabloko-
wany! Wszystko to spotęgowane
jest wspaniałą grafiką, która jest
obecnie jedną z najpiękniejszych
i najbardziej płynnych z dostępnych
na konsolę PS2!

Kilka słów uznania należy się jesz-
cze arenom, na których rozgrywa-
ją się batalie. Nie dość, że są pięknie
zaprojektowane i wyposażone w ta-
kie bajery jak dynamiczny śnieg czy
piasek (zostają ślady!), to jeszcze
dzielą się one na dwa rodzaje – klatki
i ringi. W klatce można zastosować
bardzo efektowne wall-combo, pod-
czas którego przeciwnik przyparty
do muru zbiera zasłużony łomot.
Walki na ringu dają niepowtarzalną
możliwość wyrzucenia oponenta po-
za arenę, co jest jednoznaczne z nie-
kwestionowaną wygraną.

Obecnie jedynie TEKKEN 4 jest
w stanie zagrozić pozycji lidera, jaką
posiada VIRTUA FIGHTER 4. Do eu-
ropejskiej premiery T4 zostało nieste-
ty jeszcze kilka miesięcy. Nikt nie
będzie się do tego czasu z pewno-
ścią nudził. Wracam teraz wytłuma-
czyć kilku gościom wyższość stylu
Shaolin-Ken nad Hakkyoku-Ken.



Sarah Bryant – bardzo powabna postać... Ale czy jesteś pe-
wien, że chciałbyś być twoją dziewczyną? Ten cios...



Akira to jedna z najsilniejszych postaci spośród wszyst-
kich występujących w VIRTUA FIGHTER. Po prostu rządzi!

Virtua Fighter 4 **6**

Bijatyka / AM2 / Sony

Cena: 229 zł

Multi: ☒ PC ☒ GBC ☒ GBA

☒ PSX ☒ PS2 ☒ DC

Wymagania sprzętowe:
Memory Card, Dual Shock 2, Multi-Tap

Grafika **6** Dźwięk **5** Frajda **6**

Wspaniała grafika, wysoka grywalność, inteligent-
ne i niespotykane przeciwniki, świetny klimat

Jakoś nie mogę nadal przyzwyczaić się do osobe-
go przycisku na białym

Czwarta część turnieju VF to w tym mo-
mencie najlepsza dostępna na rynku konsol
bijatyka. Czekam na TEKKEN 4!!!

KONKURS

Might and Magic IX



Do wygrania
20 gier
Might & Magic IX

Aby wygrać jedną z nagród, odpowiedz poprawnie na pytanie:
Z ilu osób składa się na początku twoja drużyna w Might & Magic IX?

Na odpowiedzi (wyłącznie na kartkach pocztowych)
czekamy do końca maja. Nasz adres:

CLICK! skr. poczt. 333, 04-026 Warszawa

W losowaniu wezmą udział wyłącznie kartki z kuponem konkursowym, znajdującym się
w dolnym rogu tej strony! Pamiętajcie też o czytelnym podaniu swojego adresu zwrotnego





Nowy magazyn Action Plus to

- ⊕ **szczegółowe poradniki i solucje** (Medal Of Honor, Jedi Knight II, Gothic, Soul Reaver 2, Baldur's Gate: Dark Alliance)
- ⊕ **rzetelne recenzje** (Dungeon Siege, FIFA World Cup 2002, Italian Job, Might & Magic IX, Blood Omen 2, Herdy Gerdy i inne)
- ⊕ **pełna wersja gry** Snowboard Racer i demo gier Dungeon Siege, Warrior Kings i FIFA World Cup 2002
- ⊕ **obszerny artykuł o nowej grze z serii Tomb Raider**

tylko 8,50 zł



Ulubiona gra doprowadza
cię do **palpitacji serca?**



**Nigdy więcej
Game Over!!!**

Ultima Online

LORD BLACKTHORN'S REVENGE

ULTIMA ONLINE jest pionierem gatunku MMORPG, czyli massive multiplayer online role-playing game. Termin ten, chociaż jeszcze nie ma swojego polskiego odpowiednika, oznacza internetową grę role-playing, w której jednocześnie biorą udział ogromne ilości ludzi. Zamiast 16, 64 czy chociażby setki śmiałków, na jednym serwerze jednocześnie zmagają się tysiące graczy! ULTIMA ONLINE nie jest zwyczajną grą, prędzej nazwałbym ten rodzaj rozrywki wirtualnym światem. W Brytanii możesz robić dokładnie to, na co masz w danej chwili ochotę: łowić ryby, oswajać zwierzęta, walczyć z plu-

gawymi potworami rozsyłanymi po całym świecie, poznać arkania magii, zostać miejscowym rzemieślnikiem, dekoratorem wnętrz, poszukiwaczem skarbów, a nawet dowódcą gildii – opcji jest bardzo wiele, a największe ograniczenie stanowi wyobraźnia uczestników zabawy.

UO: LBR to już czwarty dodatek do ULTIMY ONLINE i wygląda na to, iż nie ostatni. Największą zmianą, jaką wprowadza do gry, jest możliwość podróżowania poprzez krainę Ilshenar z poziomu klienta 2D. Mogłoby wydawać się dziwne, czemu gracze wolą korzystać ze starszego w zamyśle i wykonaniu produktu, skoro odpowiednik 3D ukazał się już rok temu.

Pierwszą sprawą jest niestabilność i wysoka sprzężoność klienta 3D. Drugą zaś – duże przywiązanie graczy do pewnego klasycznego rodzaju grafiki.

Rynek gier komputerowych ostatnimi czasy jest wprost zalewany najnowszymi osią-



Choć gra toczy się w środowisku 2D, grafika może się podobać

Teraz podczas walki możesz słuchać ulubionej muzyki

gnięciami technologii 3D, a stare rozwiązania nadal mają swoją ogromną rzeszę wielbicieli.

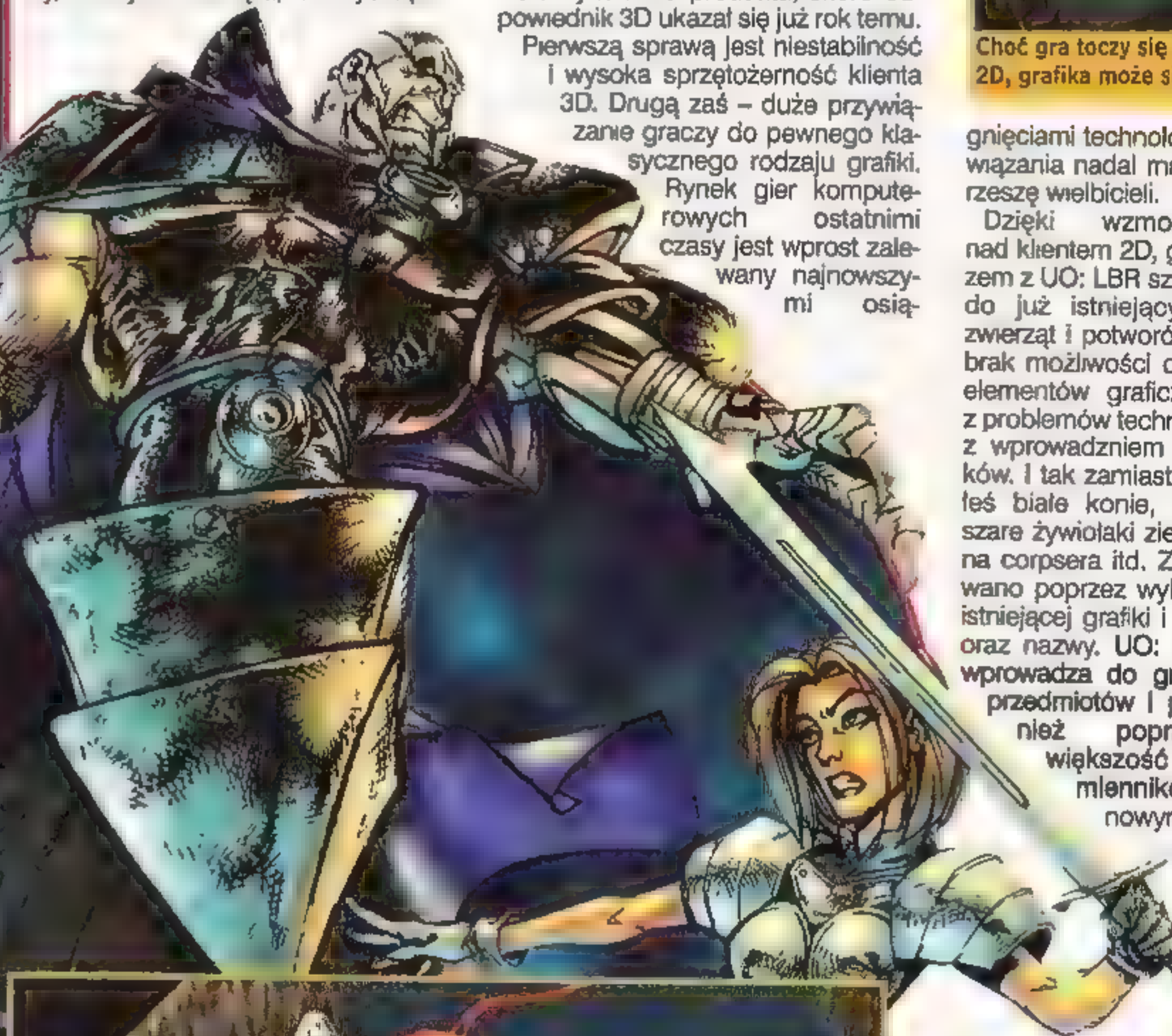
Dzięki wzmożonym pracom nad klientem 2D, gracze otrzymali razem z UO: LBR szereg nowych grafik do już istniejących przedmiotów, zwierząt i potworów. Jak dotychczas brak możliwości dodawania nowych elementów graficznych, wynikający z problemów technicznych, wiązał się z wprowadzeniem do gry zamienników. I tak zamiast jednorożców miały białe konie, zamiast golemów szare żywiołaki ziemi, zamiast krakena corpsera itd. Zamienniki pozyskiwano poprzez wykorzystanie już raz istniejącej grafiki i zmianę ich koloru oraz nazwy. UO: LBR nie dość, że wprowadza do gry szereg nowych przedmiotów i potworów, to równie-

nie poprawia ogromną większość wszystkich zamienników. Pracę nad nowymi potworami prowadził sam Todd McFarlane – twórca Spawna!

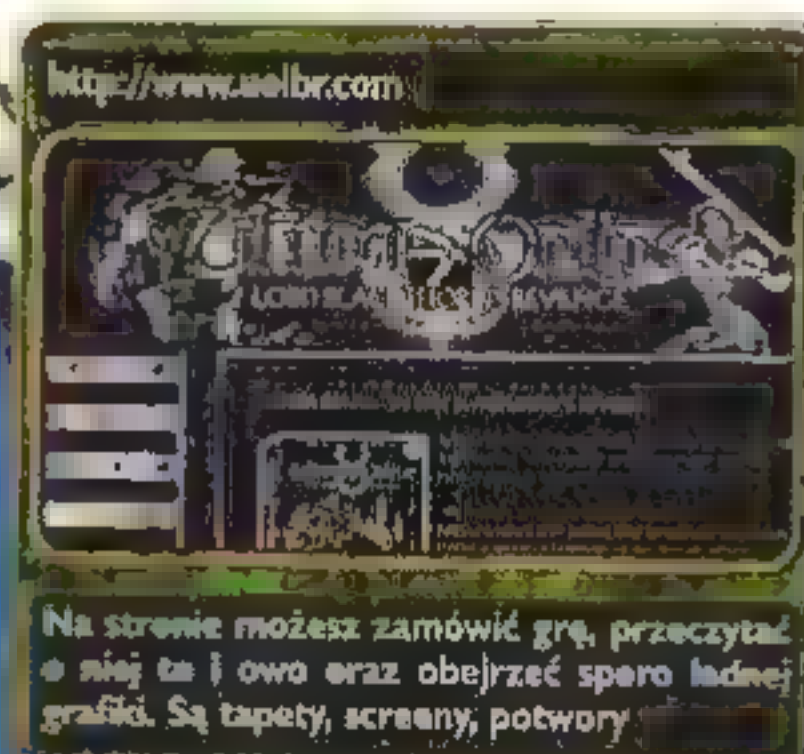
Kolejną bardzo praktyczną zmianą jest wprowadzenie obsługi utworów

MP3 w obu klientach UO. Taki drobny detal pozwala graczom podstawiać do gry swoje ulubione kawałki muzyczne. Co więcej, wybrane utwory będą samoczynnie się uruchamiać w różnych sytuacjach. Rozpoczęcie walki może odpalać twojego ulubionego Rammsteina, śmierć – rzewną balladę Scorpionsów, a wizyta w podziemiach – boskiego Orbitala. Dla mnie bomba.

UO: LBR oprócz czysto technicznych zmian wprowadza podwaliny systemu cnót, tzw. Virtues, podobnych do tych, którymi kierował się Avatar podczas swoich podróży w dawnych ULTIMACH. Dlaczego tylko podwaliny, a nie od razu cały system? Twórcy gry liczyli na pomoc graczy w współtworzeniu nowego systemu, a szczególnie na ich pomysły – naprawdę trudno jest zadowolić blisko 240 tysięcy ludzi. Ostrzegam, iż UO to prawdziwy pochłaniacz czasu, o wiele potężniejszy niż jakakolwiek gra w trybie dla pojedynczego gracza.



Miłym elementem jest poszerzona biblioteka grafik do znanych z poprzednich części przedmiotów i zwierząt. Urozmaicenie to połowa sukcesu każdego erpega...



Na stronie możesz zamówić grę, przeczytać o niej to i owo oraz obejrzeć sporo ładnej grafiki. Są tapety, screeny, potwory

Ultima Online: Lord Blackthorn.. **5**

Online RPG / Electronic Arts / IM Group

Cena: 99,90 zł

PC GBC GBA

Multi: PSX PS2 DC

Wymagania sprzętowe:
Procesor 300MHz lub AMD K6-2 300, 64 MB RAM, Internet

Grafika **4** Dźwięk **4** Rozgrywka **6**

+ Szybszy klient 2D, dostęp do krainy Ilshenar z poziomu 2D, podwaliny systemu Virtues

- Mało zmian dotyczących samej gry, brak jakichś hudeł nowych tematów

Gra nie wymaga rekomendacji, a dla wszystkich maniaków sieciowej rozgrywki jest po prostu pozycją obowiązkową

WOJNA KART 3D

Współczesne karty graficzne to bardzo skomplikowane urządzenia. Sercem każdej karty jest chipset, inaczej zwany układem graficznym lub procesorem graficznym. Taki układ jest nie raz bardziej skomplikowany niż główny procesor w twoim komputerze. Tak duża moc obliczeniowa potrzebna jest do generowania jak najbardziej idealnego obrazu w pełnej gamie kolorów. Mówiąc prościej, chodzi o to, żeby po wymianie ognia w QUAKE'U było widać na monitorze efekty twoich działań.

Na rynku istnieje bardzo wielu producentów kart graficznych. Jednak w większości przypadków oparte są one na jednym z trzech chipsetów graficznych.

Największym producentem, który niemal zmonopolizował rynek, jest firma nVidia i jej sławne GeForce'y (wcześniej Riva TNT). Niedawno ukazała się już czwarta odsłona układów z tej serii. Chłopaki z nVidia chcą pewnie dotrzymać kroku Intelowi i jak tylko ci zmasstrują kolejne Pentium, to oni od razu wprowadzają nowego GeForce'a.

Układy nVidia mają tylu zwolenników, co przeciwników. Za chipsetami tej firmy przemawia niewygodniejsza cena i najlepsze osiągnięcia. Jednak często, zwłaszcza jeśli karta jest źle wykonana lub nieprawidłowo skonfigurowana, nie da się nic zobaczyć, bo komputer po prostu się wiesza lub działa nieprawidłowo. Dużo kłopotów sprawiają ponadto odchudzone wersje GeForce'ów, oznaczone symbolem MX. Wydaje się, że nVidia popełniła spory błąd, pozwalając produkować karty wyposażone w swoje układy niemal każdemu, kto ma na to ochotę. Same układy są bardzo dobre, jednak w niepowołanych rękach moż-

na zmienić je w kompletny bubel. Dlatego przy wyborze karty z chipsetem nVidia duże znaczenie odgrywa producent całego urządzenia.

W przypadku GeForce'ów bardzo ważne są wszystkie oznaczenia umieszczone na karcie, ponieważ GeForce GeForce'owi nie równy. Szczególnie trzeba zwrócić uwagę, czy karta jest w wersji MX, GTS czy Titanium (Ti). Wersje MX to wersje odchudzone, pozbawione wielu funkcji, z ograniczoną przepustowością pamięci. Są one najmniej wydajne, ale i najtańsze. Niektóre karty GeForce 2 ukazały się w wersji GTS (oraz Pro), czyli bardziej rozbudowanej niż wersje zwykłe. GeForce 2 GTS to bardzo wydajna karta, dużo lepsza niż GeForce 3 MX. Najnowszym oznaczeniem wprowadzonym przez nVidię jest symbol Ti (Titanium), którym oznaczona się najsilniejsza seria GeForce'ów 3 i 4. Karty w wersji Ti są nieraz nawet trzykrotnie droższe od wersji MX.

Kolejnym producentem układów jest firma Ati, która – jak się wydawało – nie podziwiała się po ofensywie nVidia. Jednak od jakiegoś czasu karty wyposażone w jej Radeon'y przeżywają prawdziwy renesans. Ati zachowało się dużo roztropniej niż nVidia i nie pozwala wszystkim robić kart opartych na własnych produktach. Żeby zdobyć licencję Ati, trzeba wykazać się sporą solidnością. Niemniej daje się już zauważyć niepokojące tendencje do rozszerzania produkcji kart opartych na tych układach. Pewnie niedługo pojawi się masa „no name'ów”, tak jak w przypadku GeForce'ów. Dostępne na polskim rynku najlepsze karty oparte na układach Ati to te produkowane przez legendarną firmę Hercules.

Karty graficzne to stosunkowo nowy wynalazek. Jeszcze do niedawna komputery miały tak niewielką moc, że szkoda było marnować tyle bezcennych zasobów na wyświetlanie wyszukanych obrazów

Millennium G550 Matrox

CLICK!
POLEGA

Karty ze stajni Matroxa to bardzo specyficzne urządzenia.

Nie osiągają one oszałamiających wyników w testach prędkości, nie są też wcale tanie, jednak jest w nich coś, co sprawia, że ludzie nadal chcą je kupować. Dzięki dość dobrej sprzedaży firma jakoś się utrzymuje i nie zanoszą się, żeby szybko przeszła do historii.

Model G550 to najmocniejsza karta tego producenta. Jej podstawowym atutem jest ponadprzeciętna jakość obrazu dwuwymiarowego. Ten produkt przeznaczono głównie dla grafików i osób, które nie są zapalonymi graczami, ale chcą mieć w komputerze urządzenie dające obraz najwyższej jakości. Pasjonaci multimedii powinni natomiast zwrócić uwagę na modele Matroxa wyposażone w tuner TV.

Dane techniczne:
32MB DDR SDRAM, chipset Matrox G550,
szyna AGP x 4

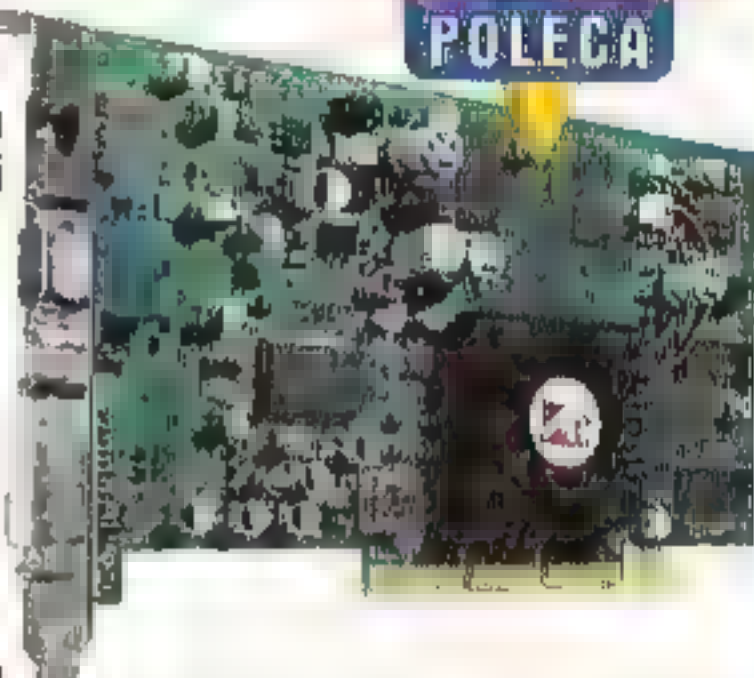


Game-World
550-zdroich

ATI

Radeon 8500

CLICK!
POLECA



Dane techniczne:
64 MB DDR SDRAM, chipset Radeon
8500 LE, szyna AGP x 4



Radeon 7500

Dane techniczne:
64 MB DDR SDRAM, chipset Radeon 7500 LE, szyna AGP: x 4



OEM czy BOX?

◆ **Przed zakupem dokładnie sprawdź, jakie dodatki oferowane są z wersją pudełkową, ponieważ czasami opłaca się dołożyć kilka złotych i mieć na przykład unikatową wersję gry lub specjalne oprogramowanie. Jeśli żaden z dodatków cię nie interesuje, nie ma sensu przepłacać.**

Nie tylko nVidia

Na koniec tego przeglądu warto jeszcze wspomnieć o dwóch innych

Ostatnim rozwiązaniem, jakie możesz brać pod uwagę, jest zakup płyty głównej od razu zaopatrzonej w układ graficzny (karta graficzna zintegrowana). Jest to rozwiązanie bardzo tanie, jednak w tym przypadku od razu możesz zapomnieć o jakichkolwiek grach 3D. Takie układy nadają się tylko dla osób, które wykorzystują komputer do pisania lub surfowania po internecie.

Sterowniki

Problemy mogą pojawić się wtedy, gdy twój sprzęt to tzw. „no name”, czyli karta wyprodukowana przez bliżej niezidentyfikowanego chińskiego producenta. Karty takie są cenę zwykle tańsze, jednak kłopotów z nimi może być mnóstwo. Różnica w cenie wynika stąd, że producent nie zwracał sobie głowy dokładnym przetestowaniem produktu, napisaniem odpowiednich sterowników, a i sama jakość wykonania również pozostawia czasami wiele do życzenia. Teoretycznie karty te pracują na tych samych układach co produkty markowe, ale różnica w wydajności i sta-

OK, ale co mam wybrać?

DLA DŹYCIENNYCH

STANDARD

[illegible]

NEZ KOMPROMISZ

DLA PROFESSIONALISTOW

Jeśli pracujesz dużo przy obrotach (zakiłki komputerowe), jednocześnie masz dostęp na internetnym graczem, to warto zainwestować w kartę produkowaną przez Matrox. Jakosie obrabzu, jaka oferuje te karty, to na najwyższym poziomie. Dodatkowo, dla niektórych bardzo przydatna funkcja jest obsługa dwóch monitorów, jednocześnie.

bilności bywa ogromna.

Przy omawianiu kart „no name” należy wspomnieć o kolejnych rodzajach sterowników (popularnie zwanych „detonatorami”), tym razem przygotowywanych przez programistów z nVidii. Mogą to być tzw. sterowniki w wersji „beta”. Jest to zwykle najnowsze oprogramowanie, oferujące największe możliwości. Może być jednak nie w pełni przetestowane i zamiast poprawić wydajność i stabilność, wręcz ją obniżyć. Z „betami” należy zawsze uważać – w najgorszych przypadkach może się skończyć na reinstalacji systemu. Inną, bezpieczniejszą grupą sterowników, są sterowniki oficjalne, inaczej, referencyjne. Te są już przetestowane i w większości przypadków dobrze działają ze wszystkimi kartami, choć mogą oferować mniej funkcji.

Uwaga na...

Jeśli już wybierzesz jakąś kartę, musisz zdecydować się na sposób połączenia jej z płytą główną. Jeśli masz nowy komputer, to nie powinno być z tym kłopotu. Praktycznie jedynym wyjściem jest szyna AGP. Jednak jeśli twój komputer nie jest młodzikiem, a chciałbyś dokupić mu mocniejszą kartę, musisz rozważyć się za jakimś modelem PCI. Tu wybór jest o wiele mniejszy i możesz mieć kłopoty ze znalezieniem czegoś ciekawego.

AGP (Accelerated Graphics Port) to opracowany przez firmę Intel sposób komunikowania się karty graficznej z komputerem. Podstawową zaletą AGP jest to, że potrafi on korzystać bezpośrednio z pamięć operacyjną komputera. Standard ten stopniowo się rozwija i co jakiś czas pojawiają się jego nowe, szybsze odmiany. Najpowszechniejsza jest dziś wersja AGP 4x, ale w przygotowaniu jest już 8x. Przy zakupie karty graficz-

nej koniecznie zwróć uwagę, czy karta oraz płyta główna obsługują AGP co najmniej 4x.

Kolejną ważną rzeczą, której nie można przeoczyć podczas zakupu karty, jest wielkość i rodzaj wbudowanej pamięci. Dzisiejsze karty mają zazwyczaj 32 MB pamięci, jednak modele 64 MB, a nawet 128 MB nie są już rzadkością. Zasada oczywiście jest taka, że im więcej pamięci, tym lepiej. Niemniej ważny, oprócz ilości pamięci, jest jej rodzaj. W nowoczesnych kartach można spotkać dwa rodzaje pamięci. Pierwszy – SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory) jest tańszy i wolniejszy, ponieważ pracuje z dwukrotnie niższą prędkością niż jego droższy i lepszy odpowiednik DDR (Double Data Rate RAM) SDRAM. Przy zakupie nowej karty warto rozważyć się za modelem z pamięcią DDR, ponieważ wyniki osiągane przez te karty są dużo lepsze.

Szybciej!

Jeśli nie stać cię na najnowszy model superkarty, to możesz spróbować wycisnąć trochę więcej mocy z urządzenia, które posiadasz. Takie możliwości daje m.in. znakomity program do obsługi wszelkich ustawień w karcie graficznej PowerStrip (<http://www.entechtaiwan.com>).

Po zainstalowaniu programu masz do dyspozycji cały wachlarz różnych ustawień (np. zwiększenie częstotliwości pracy rdzenia karty oraz pamięci). Jeśli chcesz wycisnąć ze swojej karty więcej niż zalecił producent, musisz pomyśleć o dodatkowym chłodzeniu! Pamiętaj, że podkręcanie karty graficznej to czynność ryzykowna – możesz uszkodzić samą kartę lub inny element komputera!



CIEMNOŚĆ
WIDZĘ CIEMNOŚĆ...



nVidia Titanium 200 64MB GeForce 3

Firma Creative od lat znana jest z produkcji doskonałych urządzeń komputerowych. Wystarczy wspomnieć o sławnych Sound Blasterach Live! i Audigy, które nie mają konkurencji na rynku popularnych kart dźwiękowych. Creative sprawdza się również jako producent kart graficznych. Ich produkty są zawsze bardzo solidnie wykonane i niezawodne.

Na pochwałę zasługuje wsparcie techniczne w postaci stale uaktualnianych sterowników. Karta GeForce 3 Ti z 64 MB szybkiej pamięci DDR to bardzo wydajne urządzenie, które zadowolili większość użytkowników. Z takim sprzętem gry jeszcze przez długi czas będą działały znakomicie.

Dane techniczne:

64 MB DDR SDRAM, chipset GeForce3 Titanium 200, AGP: x 4



CLICK!
POLECA

64 MB DDR
1000 ZŁOTYCH

nVidia MX-200 32MB GeForce 2 MX

Taka karta, wyprodukowana przez do wolnego tajwańskiego producenta, to propozycja dla oszczędnych, którzy liczą się z każdą złotówką wydaną na komputer. Karta posiada wolną pamięć SDRAM i najtańszą wersję procesora GeForce. Nie ma co jednak zbytnio biadolić. Komputer z taką kartą na pokładzie powinien całkiem nieźle poradzić sobie z większością nowych gier. Jeśli uda ci się znaleźć do niej dobre sterowniki, to może okazać się, że to całkiem dobry wybór.

Dane techniczne:

32 MB SDRAM, chipset MX-200, szyna AGP: x 4



CLICK!
POLECA

32 MB SDRAM
200 ZŁOTYCH

STM

Kyro II

Karty z procesorem Kyro II to rzadkość na rynku. Niemniej, można je jeszcze gdzieś spotkać. Karty tego typu są konkurencją dla najtańszych modeli GeForce'ów i Radeonów 7500. Procesory te są wydajne w prostej grafice i oferują świetnej jakości obraz 2D (o czym może tylko marzyć GeForce 2MX). Jednak ograniczenia, jak współpraca z pamięciami SDRAM czy AGP 2x, w części modeli dość mocno dyskwalifikują te karty. Kyro II warto polecić osobom, które nie chcą wydać dużo pieniędzy. Być może kolejna odsłona Kyro będzie bardziej udana (jeśli dojdzie do skutku).

Dane techniczne:

64 MB SDRAM, chipset Kyro 2 128 bit, AGP: x 2



64 MB SDRAM
300 ZŁOTYCH

nVidia GeForce

Układ GeForce zapoczątkował rewolucję w grafice i umożliwił nVidii zmonopolizowanie rynku układów do kart graficznych. Obecnie można się jeszcze spotkać z kartami wyposażonymi w ten układ, jednak należy stanowczo stwierdzić, że taki zakup może przysporzyć więcej kłopotów niż pożytku. Dużo lepszym rozwiązaniem jest dołożenie kilkudziesięciu złotych i kupno minimum GeForce 2 MX-200.

GeForce 4

nVidia forever!

GeForce 2 to absolutne minimum!

GeForce 3 jest super, a GeForce 4 to po prostu szczyt marzeń...

Czy aby na pewno?

Firma nVidia zaprezentowała niedawno nowe chipy graficzne opatrzone nazwą GeForce 4. Sposobem na podniesienie sprzedaży tych układów ma być oznaczanie logo GeForce 4 całej gamy, nierzadko bardzo odmiennych produktów. Zanim wydasz więc niemałe pieniądze, przyjrzyj się dokładnie karcie, którą chcesz kupić. Jeśli będziesz nieostrożny, może okazać się, że zamiast najnowszej konstrukcji dostaniesz już niemłoda, trochę tylko odświeżoną i na nowo przepakowaną w ładne pudełeczko. Przeczytaj ten artykuł, a zorientujesz się, co tak naprawdę kryje się pod symbolem GeForce 4.

Jaki jest ten układ? Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta. Najszybsze i najwydajniejsze modele są na pewno... bardzo drogie. Natomiast te słabsze nie oferują aż tak zawrotnych wydajności i można porównywać je z Radeonami firmy Ati. Jak łatwo się domyślić, w nowej konstrukcji wykorzystano wiele nowych patentów i ulepszeń. Trzeba jednak jeszcze trochę poczekać, aby przekonać się, które z nich rzeczywiście zwiększą wydajność, a które okażą się zwykłymi chwytami reklamowymi. Na razie nie ma jeszcze gry czy programu, które w pełni wykorzysta-

watyby zainstalowane dodatki. W każdym razie lista ulepszeń, w stosunku do poprzednich wersji, jest imponująca. Czy jednak opłaca się już teraz inwestować w te nowinki?

Najtańszą wersją GeForce 4 jest MX. W skład tej serii wchodzi trzy modele (MX420, MX440, MX460) różniące się jedynie częstotliwością taktowania pamięci. Różnice między poszczególnymi modelami nie są zbyt mocno odczuwalne, no chyba, że kupisz urządzenia wyposażone w wolną pamięć SDRAM. Tych kart zdecydowanie nie polecamy. Warto dołożyć kilka złotych i kupić model oparty na pamięciach DDR SDRAM. Nowe MX-y to bardzo dobre urządzenia, jednak nazwa GeForce 4 tak do końca im się nie należy, ponieważ pod względem architektury układy te niewiele różnią się od GeForce 2. nVidia tłumaczy takie oznaczenia tym, że w układach MX dodano kilka nowych funkcji, które wymyślono dopiero przy opracowywaniu procesorów czwartej generacji. Tu właśnie tkwi haczyk. Układy MX są tanie, jednak za tę cenę nie dostaniesz pełnowartościowego produk-

Test DirectX8 - wygładzanie krawędzi

GeForce2 MX 400	1 424
GeForce2 Ti	2 972
GeForce4 MX 420	2 171
GeForce4 MX 440	3 670
GeForce4 MX 460	4 227
GeForce3 Ti 200	4 761
GeForce3 Ti 500	5 982
Radeon 8500	6 383
GeForce4 Ti 4600	8 314

Testy wykonane w 3DMark2001 SE, rozdzielczość 1024 x 768 x 32

tu. Podobnie było ze stopniowo wycofywanymi ze sprzedaży kartami serii Titanium (Ti200, Ti500), które nie były niczym innym niż odkurzonymi i przepakowanymi GeForce'ami 2 i 3.

Do nowych funkcji GeForce 4 MX należy m.in. sprzętowe wspomaganie DVD (funkcja IDCT). Tę opcję docenią zwłaszcza ci, którzy swoje zestawy kina domowego opierają na komputerze. Dzięki tej funkcji karta może okazać się niezłą alternatywą dla Radeonu 8500.

Na miano „prawdziwych” GeForce'ów 4 zasługują dopiero układy z serii Ti (Ti4200, Ti4400, Ti4600). Poszczególne modele, tak jak i seria MX, różnią się prędkością taktowa-

nia pamięci. Drugą różnicą jest ilość zainstalowanej pamięci. Ponadto wszystkie karty z serii Ti z GeForce 4 wyposażone są w szybkie pamięci DDR SDRAM. Osiągi tych kart budzą podziw nVidia po raz kolejny została w tyle konkurencji. Najmocniejsza wersja (Ti4600) to prawdziwy demon szybkości. Niemniej jego cena w okolicach 2000 zł dość skutecznie zniechęca nabywców. W tym momencie bardziej interesujące są modele Ti4400 czy Ti4200, które niewiele ustępują pod względem wydajności, za to są dużo tańsze. Coż, już za kilka miesięcy karty z procesorami GeForce 4 staną się pewnie na tyle, że będzie opłacało się je kupić. Warto poczekać.

Test DirectX8

GeForce2 MX 400	2 937
GeForce2 Ti	4 881
GeForce4 MX 420	4 247
GeForce4 MX 440	5 411
GeForce4 MX 460	5 778
GeForce3 Ti 200	6 699
GeForce3 Ti 500	7 817
Radeon 8500	8 263
GeForce4 Ti 4600	9 635

Testy wykonane w 3DMark2001 SE, 1024 x 768 x 32

Porównanie kart z rodziny GeForce 4

Układ graficzny	Prędkość rdzenia	Pamięć	Ilość RAM	Transfer*	Wydajność**	Orientacyjna cena
GeForce4 MX420	255 Mhz	333 Mhz	64 MB	2,7 GB/s	1000 Mt/s	od 450 do 500 zł
GeForce4 MX440	270 Mhz	400 Mhz	64 MB	6,4 GB/s	1080 Mt/s	od 530 do 600 zł
GeForce4 MX460	300 Mhz	550 Mhz	64 MB	8,8 GB/s	1200 Mt/s	od 750 do 800 zł
GeForce4 Ti4200	225 Mhz	500 Mhz	64 MB	8 GB/s	1800 Mt/s	od 1200 (mało popularna)
GeForce4 Ti4400	275 Mhz	550 Mhz	64/128 MB	8,8 GB/s	2200 Mt/s	od 1500 do 1700 zł
GeForce4 Ti4600	300 Mhz	650 Mhz	128 MB	10,4 GB/s	2400 Mt/s	od 1900 do 2300 zł

*Szybkość transmisji danych między pamięciami i procesorem karty; **Wydajność karty wyrażona w megatextelach

Uwaga: karty zbudowane z tych samych podzespołów i produkowane przez różnych producentów mogą zasadniczo różnić się wydajnością. Warto kupować więc produkty bardziej renomowanych producentów (np. Asus, Creative, Leadtek)



GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02



WAVE RACE
BLUE STORM

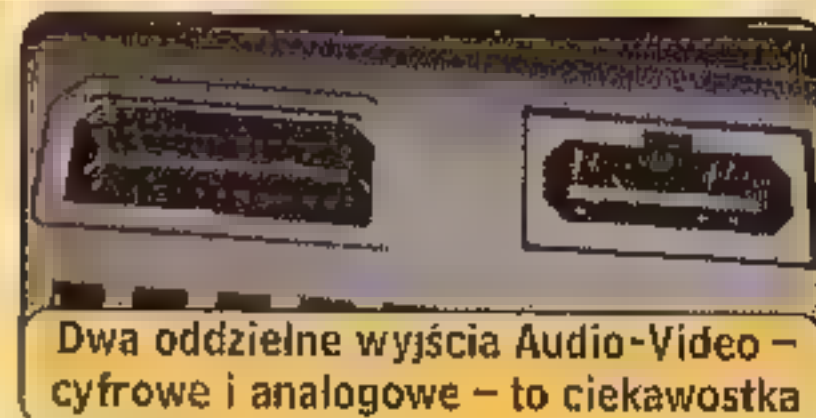
Nie graj bez kamizelki ratunkowej!

LIFE IS A GAME

www.interaktywnegamecube.pl

Kość została rzucona

I oto doczekaliśmy się oficjalnej premiery kostki do gry firmy NINTENDO. Z dniem 3 maja konsola nowej generacji, GAMECUBE, zagościła na europejskim rynku. W dniu oddania numeru do drukarni jeszcze nie były znane szczegóły premiery, takie jak oficjalna cena w Polsce (najprawdopodobniej między 200 a 250 Euro: 730 – 900 PLN) i rzeczywista lista dostępnych na starcie tytułów, których pełny zestaw drukujemy na stronie 11 bieżącego numeru. Wszystko jednak wskazuje na to, że po nie najlepszych wynikach sprzedaży konsoli Microsoft Xbox, produkt Nintendo, czyli właśnie GAMECUBE, ma szansę na znakomitą sprzedaż.



Dwa oddzielne wyjścia Audio-Video – cyfrowe i analogowe – to ciekawostka

Geimkjub w praniu

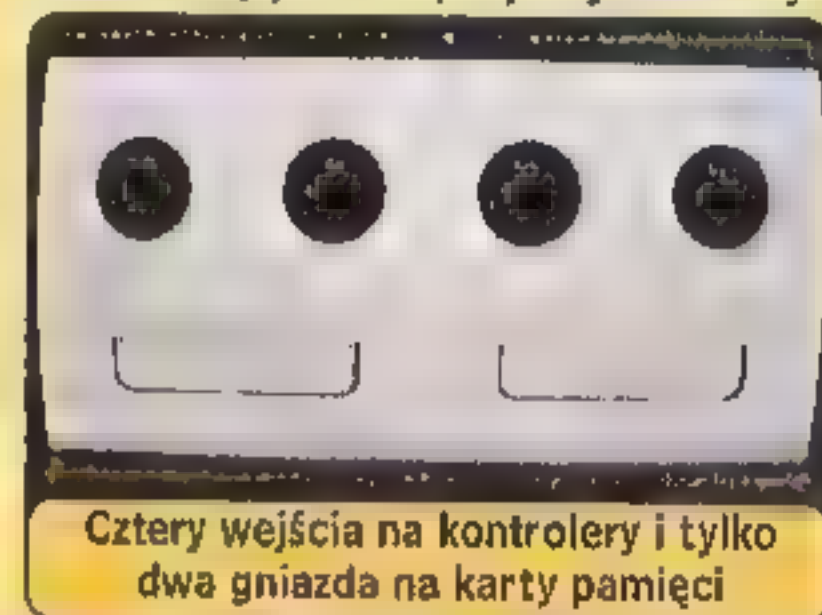
Na pierwszy rzut oka GAMECUBE robi bardzo pozytywne wrażenie. W odróżnieniu od wielkiego i ciężkiego kłosa, jakim jest Xbox, kostka to maleństwo wagi piórkowej, o bardzo ekstrawaganckim kształcie. Sześć z wystającym u góry uchwytem, który pomocny jest przy transporcie urządzenia, prezentuje się wyjątkowo sympatycznie. Na głównym panelu, tuż obok otwieranej kieszeni na płytkę miniDVD, znajdują się trzy podstawowe przyciski – POWER, RESET i OPEN. Naklejka z logo „Powered by ATI” świadczy o pochodzeniu układu graficznego zastosowanego w GCN. Po uruchomieniu konsoli ukazuje się

animowane logo, które jest jednocześnie menu głównym. Żadnych wodotrysków. Menadżer kart pamięci, podstawowa konfiguracja oraz kilka dodatkowych opcji dźwięku i obrazu – to wszystko. Ale czego chcesz więcej? Da się też zauważyć, że konsola pracuje nad wyraz cicho i kulturalnie. Wkładasz płytkę i tu następuje kolejny szok! Nie wiem, jak NINTENDO do tego doszło, ale czas oczekiwania na wczytanie zapisanej gry czy też doczytywanie kolejnego poziomu jest minimalny. Jak wiadomo, poprzednie konsole działały w oparciu o kartridże z grami, a fani japońskiej marki przyzwyczaili się do natychmiastowego odpalania tytułów. Pomimo iż GAMECUBE korzysta z optycznego nośnika danych, w ogóle nie uświadczysz tutaj napisu LOADING. Niesamowite uczucie, naprawdę!

Idealny pad

Pad do konsoli NINTENDO to jeden z najwygodniejszych kontrolerów, jakie dane mi było do tej pory używać. Idealnie leży w dłoni, a rozmieszcze-

nie i kształt wszystkich przycisków są takie, że podczas grania nie trzeba w ogóle spoglądać na ręce. Przyciski A, B, X, Y bezproblemowo obsługiwane są przy pomocy kciuka, a dodatkowy przycisk Z (umieszczony po prawej stronie na krawędzi) i dwa reagujące na nacisk „spusty” (lewy i prawy) – palcami wskazującymi. Sterowanie przy pomocy dwóch rozmieszczonych niesymetrycznie galek analogowych i „krzyżaka” to istna przyjemność. Nikt nie powinien mieć z tym problemu. Jedynym mankamentem jest to, że oryginalny pad może wydać się nieco za mały dla ludzi o większych dłoniach. Po chwili można się jednak przyzwyczaić. Być



Cztery wejścia na kontrolery i tylko dwa gniazda na karty pamięci

Game



Luigi's Mansion

Najsłynniejszy na świecie bracia hydraulicy odziedziczyli właśnie posiadłość na wzgórzu. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że po zmroku ich nowy dom zamienia się w skupisko duchów i upiórów. Zdaje się, że agent nieruchomości nie powiedział im wszystkiego. Gdy tylko Mario przyjeżdża nieco się rozejrzeć, ślad po nim ginie!

Wcielasz się w rolę Luigi'ego i starasz się rozwikłać zagadkę zniknięcia brata. Wspaniały klimat opowieści „z dreszczykiem” i znakomita oprawa audiowizualna towarzyszą ci do końca przygody, powodując, że nieraz dostajesz gęsiej skórki i podskakujesz w fotelu! Na szczęście gra nie jest w naj-



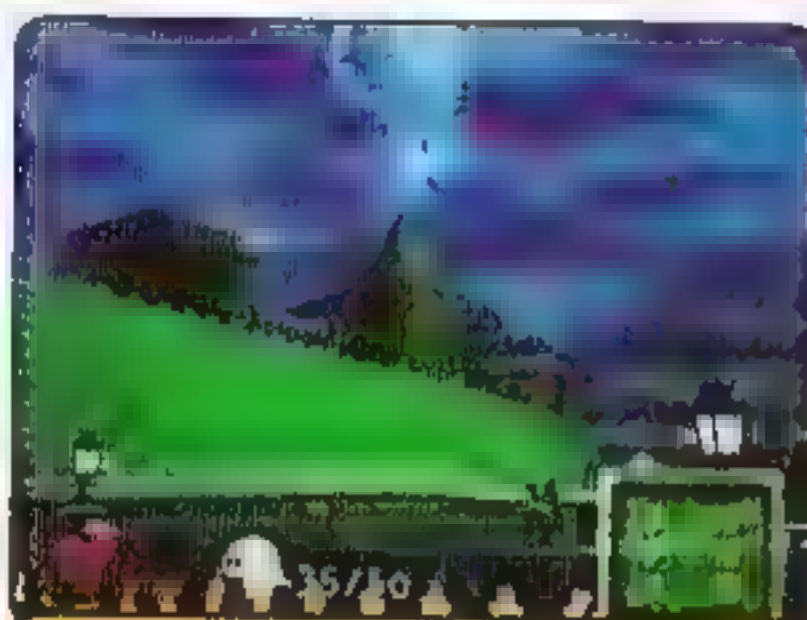
Akcja czasami przenosi się poza dom. Mimo to wszędzie straszy!!!

mniej stopniu brutalna i mogą w nią grać również dzieci. Zresztą sama konsola GAMECUBE, jak i wszystkie zabawki Nintendo, to od niepamiętnych czasów produkty przeznaczone po części dla młodszych odbiorców

Jeśli podobał ci się film „Ghostbusters”, to spodoba ci się gra LUIGI'S MANSION. W dużej mierze chodzi tu o rozprawienie się z duchami, póki po pokoju zasysają je przy pomocy specjalnie do tego przystosowanego... odkurzacza. Z pomocą przyjdzie ci śmieszny profesor, który od lat zamieszkuje posiadłość i stara się zwalczać upiory.

Jak na konsolę nowej generacji przystało, oprawa graficzna stoi

na wysokim poziomie. Nie jest ona jednak tak doskonała, jak ma to miejsce w przypadku gier na PS2, ponieważ wydaje się nieco uproszczona. Ale i tak nie ma co narzekać! Jest na czym zawiesić oko, a efekty świetlne latarki w ciemnościach są jednymi z lepszych, jakie było mi dane oglądać. Również sterowanie nie nastręcza problemów – niezależne operowanie odkurzaczem, latarką i krokami Luigi'ego to strzał w dziesiątkę. Dodam tylko, że gra wyjątkowo przypadła mi do gustu. Maaaaariooooo... Maaaaariooooo... Mario?! Gdzie jesteś?

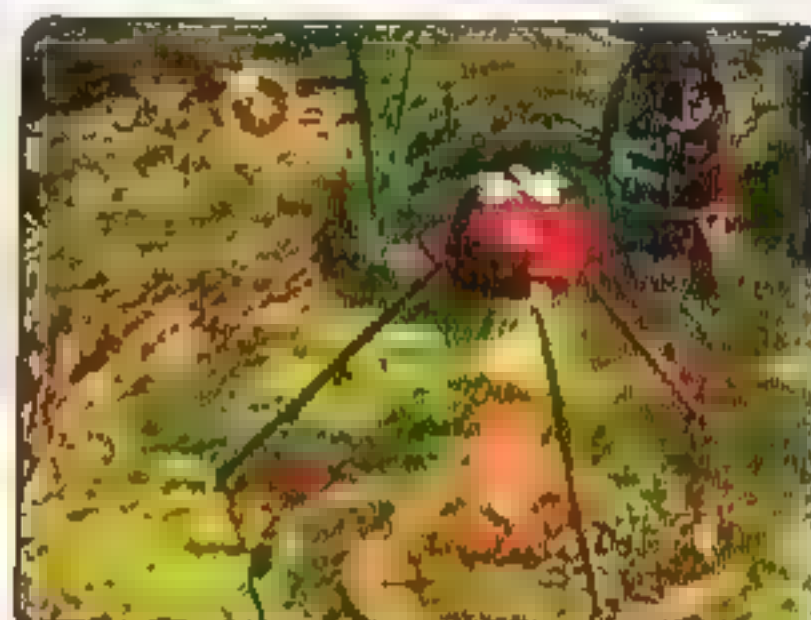


Aby odszukać uwięzionego Mario, musisz oczyścić dom z duchów

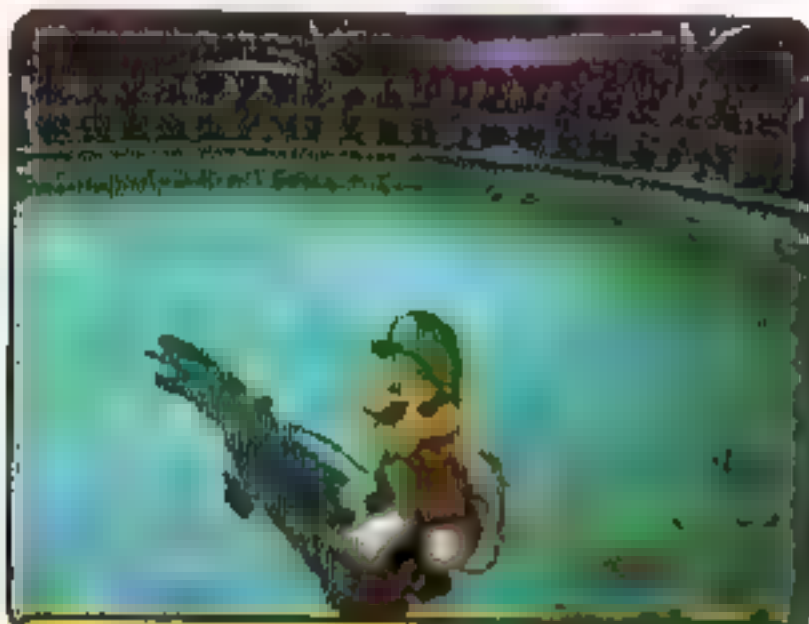
Pikmin

Nie spodziewałem się, że gra o tak dziwnym tytule może tak wciągać. To właśnie przy PIKMINIE spędziłem najwięcej czasu.

Wyobraź sobie, że właśnie rozbiłeś się na nieznanym planecie swoim międzygalaktycznym jednoosobowym pojazdem do podróży służbowych. Masz przerąbane, ponieważ tak ci się udało wbić w glebę, że kawałki twojego statku rozprysły się w promieniu kilkunastu metrów! Trzeba więc je szybko pozbiierać. Jesteś jednak tak malutki (Tomcio Paluch to przy to-



Pikminy tu, pikminy tam. Wprost nie można się od nich opędzić!



Luigi nie jest wcale strachliwy... z tym swoim odkurzaczem na plecach

może NINTENDO ma w zanadru jeszcze kilka projektów kontrolerów.

Co w środku piszczy?

Główny procesor zarządzający maszynką to specjalnie wyprodukowany z tej okazji IBM Power PC serii „Gekko”, wytworzony w technologii 0.18 m kroma IBM Copper Wire, taktowany zegarem 485 MHz. Równie ciekawie prezentuje się układ graficzny ATI, wytworzony w technologii firmy NEC 0.18 mikrona i napędzany zegarem

162 MHz. Obsługuje on takie funkcje graficzne jak: Fog, Subpixel Anti-aliasing, 8 Hardware Lights, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-Texturing, Bump Mapping, Environment Mapping, MIP Mapping, Bilinear Filtering, Trilinear Filtering, Anisotropic Filtering, Real-Time Hardware Texture Decompression (S3TC), Real-Time Decompression of Display List, HW 3-line Deflickering Filter, a potrafi poruszyć od 6 do 12 milionów polygonów na sekundę. Za wszelkiego rodzaju dźwięki i muzykę odpowiedzialny jest układ Macronix 16-bit DSP, mogący odtwarzać z częstotliwością 48 kHz. Napęd nośnika znajduje

się na środku urządzenia. Jego średni czas dostępu to 128 ms, a szybkości transferu od 16 Mbps do 25 Mbps. Jest to specjalny system CAV (Constant Angular Velocity), obsługujący sympatyczne 3-calowe płytki DVD, oparte na technologii Matsushita's Optical Disc Technology, mieszczące około 1.5 GB danych. Takie karkołomne przedsięwzięcie ma teoretycznie ustrzec konsolę przed pirackim oprogramowaniem, ale uniemożliwia odtwarzanie filmów DVD. Coś za coś...

Do konsoli można podłączyć cztery pady do gry, ale tylko dwie karty pamięci. Z tyłu GAMECUBE'a jest wyjście Audio-Video, zarówno cyfrowe, jak i analogowe. Dla polskich graczy Digital AV to raczej ciekawostka, ale ludzie z większym zasobem gotówki w portfelu mogą pokusić się o podłączenie najwyższej klasy telewizora czy rzutnika, uzyskując tym samym wyjątkową ostrość i jakość obrazu. W miarę upływu czasu do konsoli będzie można podłączyć takie ga-

dżety, jak karta sieciowa, modem czy też inne peryferia, na temat których Nintendo na razie milczy. Ciekawostką jest jednostka zasilająca konsolę (12V napięcie). Dzięki takiemu posunięciu obniżono ogólną wagę kostki i jej wymiary. Niestety, wymusiło to dołączenie dodatkowego zasilacza 220V i nie jest to – jak dla mnie – najszybsze rozwiązanie. Jak to wszystko sprawdza się podczas pracy? O tym mówią zamieszczone poniżej recenzje trzech pierwszych gier, jakie ukazały się pod szyldem Nintendo.



GameCube od spodu. Dużo różnych gniazd rozszerzeń wygląda znacznie

GameCube

Wave Race: Blue Storm



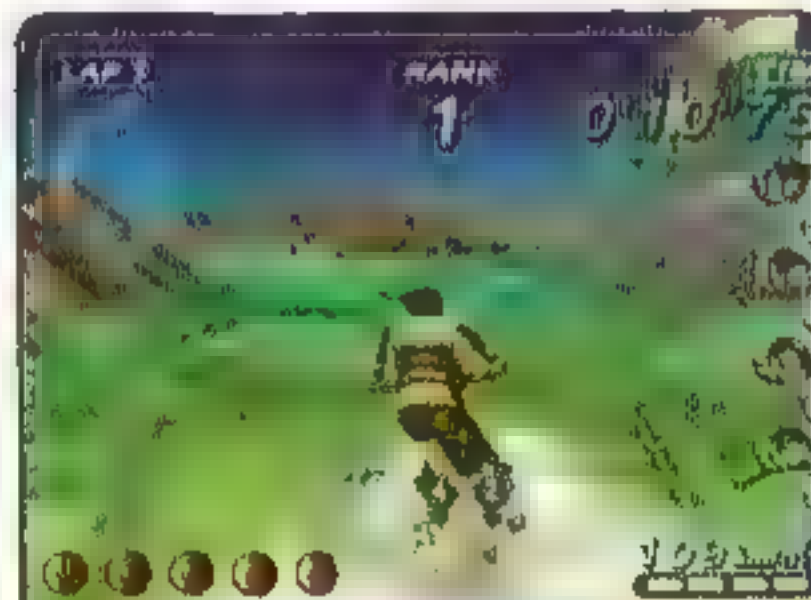
Akcja w BLUE STORM jest wartka i szybka, a jazda bezpardonowa!

Jeden z moich ulubionych tytułów na NINTENDO 64 powraca! BLUE STORM, druga część wyścigów skuterów wodnych, z miejsca powala na kolana i mocno wgniata w ziemię. Tak czystej, płynnej i przejrzystej grafiki nie widziałem bardzo dawno! Tutaj dopiero pokazany został ukryty potencjał graficzny GAMECUBE i układu ATI. Ktoś powie: „żadna rewelacja”, ale ja zaprzeczam – WAVE RACE potrafi urzec i to każdego, bez wyjątku!

Wspaniałe efekty toni wodnej, świetnie zaprojektowane modele skuterów i elementy tras czy też sami bohaterowie tych szaleńczych wyścigów to prawdziwy majstersztyk! Nawet menu główne zrobione

zostało w doskonałym klimacie! Pędząc ponad 100 km/h po powierzchni wody, niemal czujesz, jak strumienie wody spod skutera rozchlapują się po pokojul

Do wyboru, oprócz trybu mistrzostw i gry na pojedynczego gracza, istnieje możliwość powyglupiania się w konkurencji kaskaderskiej, czy też odpalenia gry dla... czterech zawodników na jednym ekranie! To właśnie w opcjach gier wieloosobowych leży urok konsol Nintendo. I le radochy daje ściganie się w kamizełkach ratunkowych, wiedząc tylko nieliczni. Pierwszy tytuł, jaki odpaliłem na GAMECUBE, okazał się najbardziej grywalnym ze „świętej trójcy” Nintendo!



Jeśli zawsze chciałeś poszaleć na skuterze wodnym, teraz masz okazję

bie gigant), że poskładanie statku jest dla ciebie nie lada wyzwaniem! Na szczęście, z pomocą nadchodzą Pikminy, pracowite zwierzątka zamieszkujące planetę. Pomimo że nie odstają od ciebie zbyt wiele wzrostem, w grupie potrafią zdziałać wiele. Wspólnymi siłami mogą podnieść przedmiot lub przesunąć barierę „nie do przejścia”, otwierając tym samym drogę do kolejnych części twojego pojazdu. Sukces tkwi w umiejętnym wykorzystaniu ich zapалу i rozdzielaniu sił na poszczególne przedmioty.



„W kupie siła – kupi nikt nie ruszył” Oto motto tych zawziętych stworków

PIKMIN to gra logiczna, przypominająca czasy LEMINGÓW. Grafika jest nieskomplikowana i raczej nie powala na kolana. Rozmyte tekstury i proste polygony kontrastują ze świetną animacją i efektami świetlnymi. Jest natomiast na tyle dopracowana, że podczas zabawy właściwie nie zwraca się na nią uwagi, tylko gra i gra... Ludzie zabierzcie mi tę grę! Aaaaa...



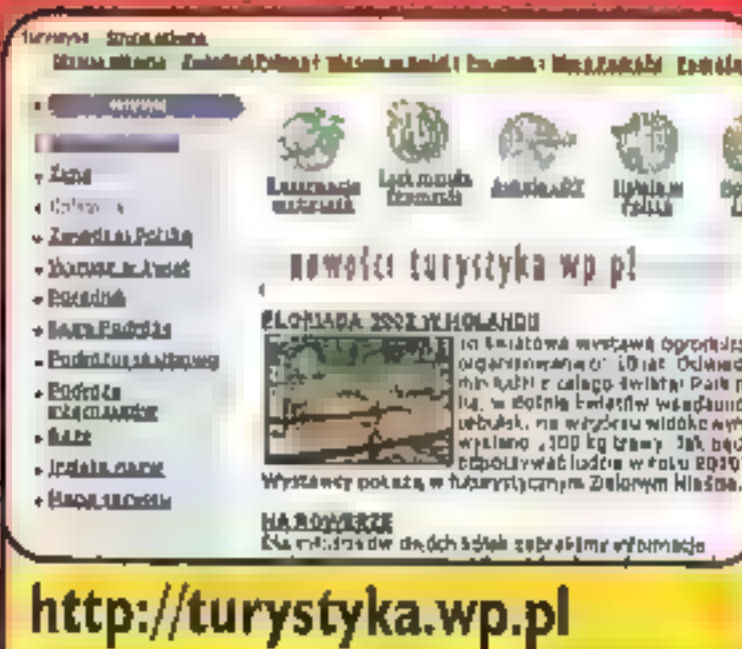
Musisz być dla nich miły i opiekuńczy, a pomogą ci w każdej sytuacji!

5x WWW

Witajcie wirtualnie!
 Wirtualne Mazury
 Wirtualne Mazury to strona, która ma na celu zaprezentowanie turystom i mieszkańcom Mazowsza i Mazur. Strona ta zawiera wiele informacji o regionie, w tym o historii, kulturze i przyrodzie. Wirtualne Mazury to także miejsce, gdzie można znaleźć wiele ciekawych zdjęć i filmów. Wirtualne Mazury to także miejsce, gdzie można znaleźć wiele ciekawych informacji o regionie. Wirtualne Mazury to także miejsce, gdzie można znaleźć wiele ciekawych informacji o regionie.



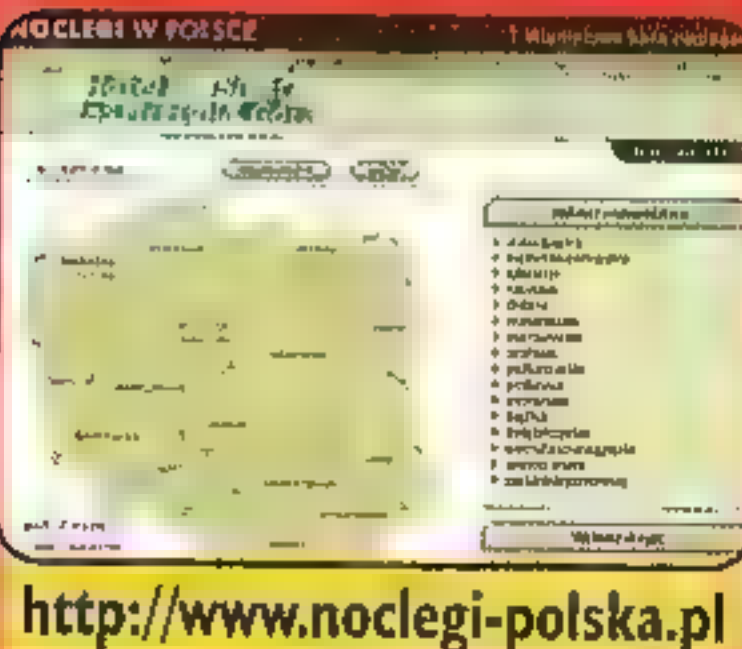
<http://www.mazury.com.pl>



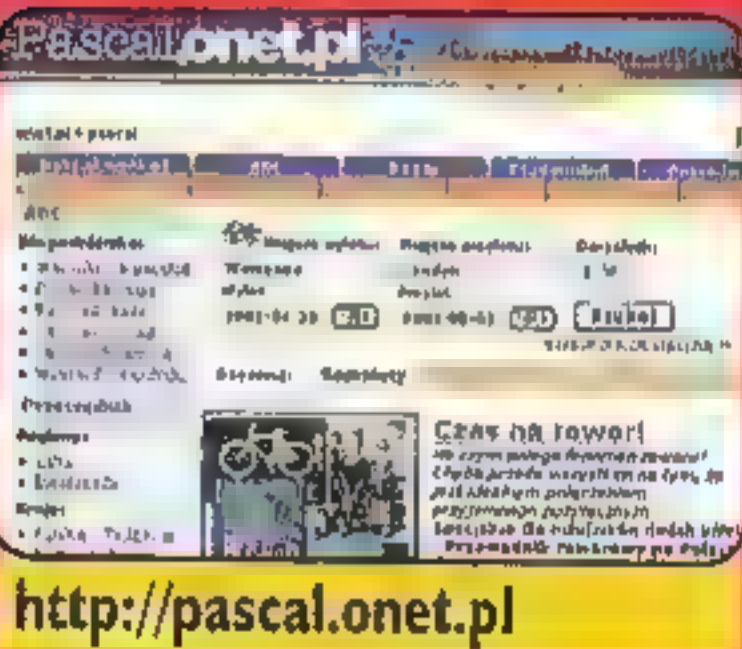
<http://turystyka.wp.pl>



<http://www.wakacje.pl>



<http://www.noclegi-polska.pl>

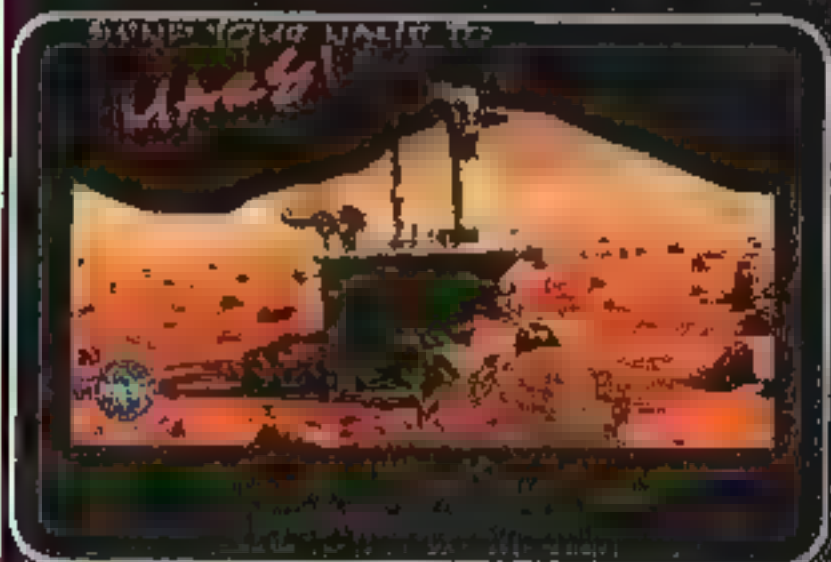


<http://pascal.onet.pl>

Na Marsa!

<http://spacekids.hq.nasa.gov/2003>

Co prawda na Marsie na 100% nie ma inteligentnych istot (a najprawdopodobniej nie ma w ogóle żadnych istot), a jednak NASA wysłała tam płytkę CD zawierającą nazwiska Ziemiaków. Sko-



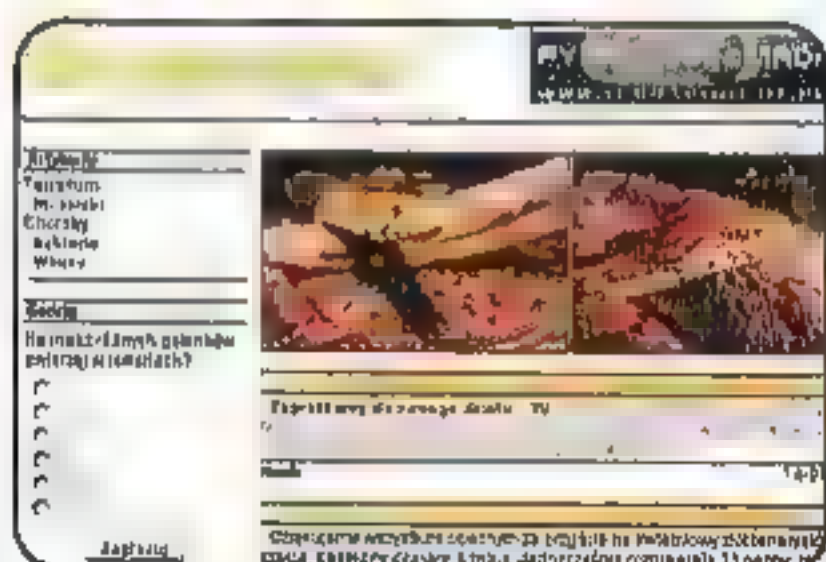
ro NASA to wysłała to, pewnie nie w tym celu, jak myślimy, ale jako w CLIKU - tenic osiągnięcia największej na świecie organizacji badającej Kosmos. W każdym razie, jeśli chcesz, żeby Twoje nazwisko znalazło się na płycie CD, która zostanie w przyszłym roku wystrzelona na Marsa, koniecznie zajrzyj na stronę <http://spacekids.hq.nasa.gov/2003>. Być może jakieś zielone ludki znajdą kiedyś tę płytę i jedynym nazwiskiem, które im się odczyta, będzie Twoje. Warto spróbować.



Pelzająca strona

<http://www.terrarium.ht.pl>

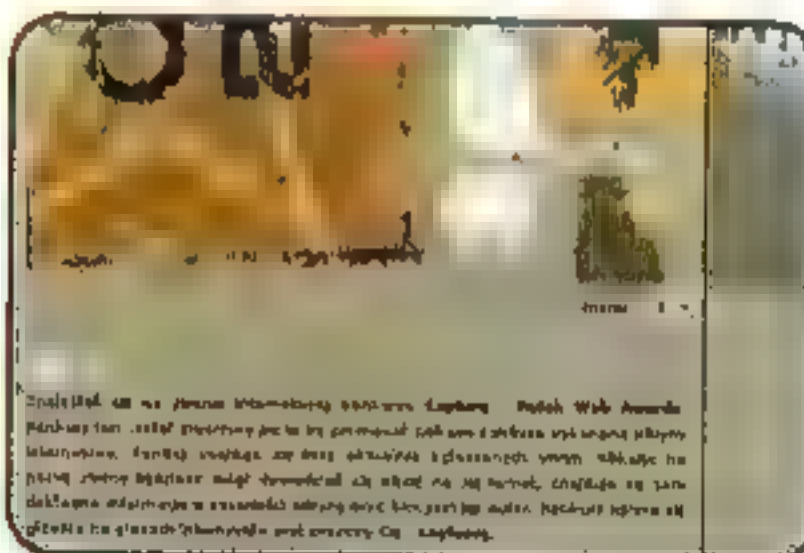
Miłośnicy zwierząt dzielą się zasadniczo na dwie grupy: jedni przepadają za miłutkimi, futrzastymi i ciepłymi, inni natomiast zakochani są we wszelkich czółgających się lub pelzających oślzglych stworach. To właśnie z myślą o tej drugiej grupie powstała strona mieszcząca się pod adresem <http://www.terrarium.ht.pl/>. W wirtualnym terrarium możesz z bliska przyrzeć się najprzeróżniejszym węzom, jaszczurkom i pająkom. Strona jest znakomicie redagowana. Mieści się na niej ponad sto wyczerpujących opisów różnych gatunków zwierząt, które można trzymać w terrariach. Znajdziesz tu informacje, jak karmić i opiekować się niektórymi gatunkami. Nie zabrakło również zdjęć i wielu interesujących linków. Miłośnicy miśszych zwierzątek mogą tu zajrzeć i dokładnie przyrzeć się stworom, których tak bardzo nie lubią. No i utwierdzić się w swojej niechęci lub zapalać ogromną sympatią...



Do walki

<http://cpwa.beep.pl>

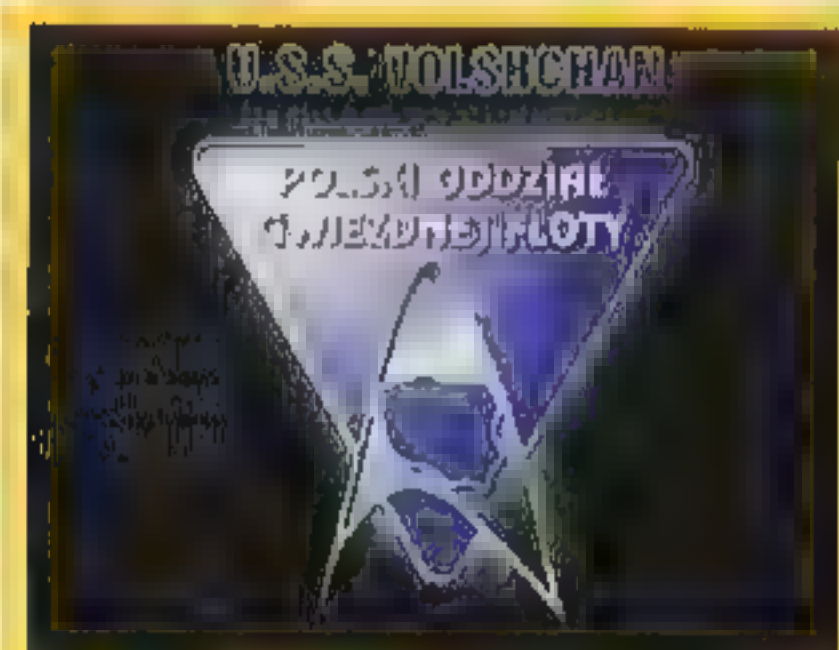
Niedawno rozpoczęła się kolejna edycja konkursu „Capture Polish Web Awards” na najlepszą stronę w polskim Internecie. Zasady konkursu są bardzo proste. Wystarczy mieć własną stronę lub zgłosić cudzą i liczyć na przychylność internautów. Konkurs ma swoich comiesięcznych laureatów. A co można wygrać? Przede wszystkim prestiż, ale są i nagrody o bardziej wymiernej wartości (książki, duże skrzynki mailowe 50 MB). Jeśli masz własną stronę, zgłoś ją koniecznie! Formularz oraz dodatkowe informacje znajdziesz pod <http://cpwa.beep.pl/>



Magicznie

<http://www.hp.elisa.pl>

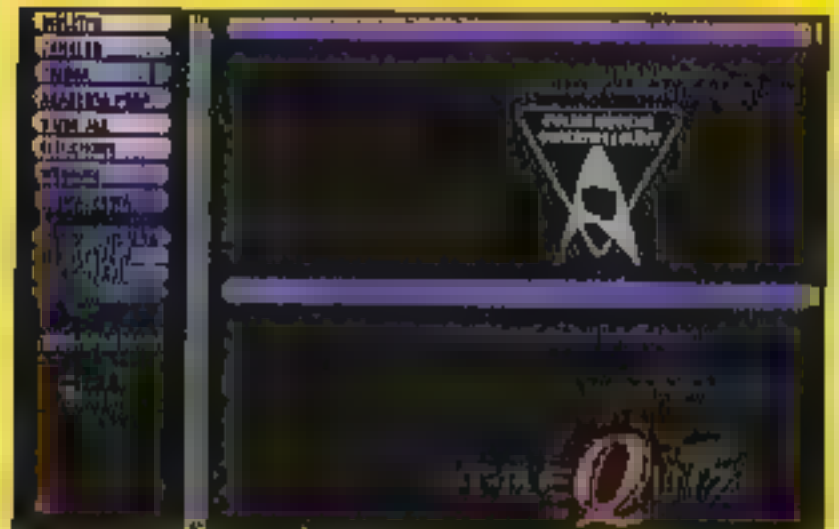
Harry Potter to jeden z ulubionych bohaterów tego sezonu. Kolejne tomy zdobywają ogromną popularność, a film nakręcony na podstawie książki odniósł ogromny sukces. Również w Internecie sława Harrego rozbrzmiewa donośnie. Naszym zdaniem jedną z najlepszych stron o przygodach młodego czarodzieja jest witryna mieszcząca się pod adresem <http://www.hp.elisa.pl/>. Materiałów jest tu naprawdę bardzo dużo i zapewniamy cię, że szybko tej strony nie opuścisz. Witryna ma również bardzo interesujące rozwiązania graficzne.



Star Trek...

<http://www.gwflota.com>

Jeśli ktoś zapytałby cię o serial science-fiction, to który byś wymienił? Oczywiście, że „Star Trek”. Serial i filmy sygnowane tym znakiem mają wiernych fanów na całym świecie, o czym świadczy ilość stron w Sieci, które poświęcono tej wiekopomnej produkcji. Również w polskim Internecie łatwo znaleźć ciekawą witrynę dotyczącą serialu. Istnieje nawet Polski Oddział Gwiezdnej Floty, która skupia miłośników „Star Treka” oraz prezentuje najlepsze strony o tej tematyce. Witrynę tę możesz znaleźć pod adresem <http://www.gwflota.com/>. Jeśli szukasz kosmicznych wiadomości, swoje poszukiwanie powinieneś zacząć właśnie tutaj.



Ty też możesz pomóc!

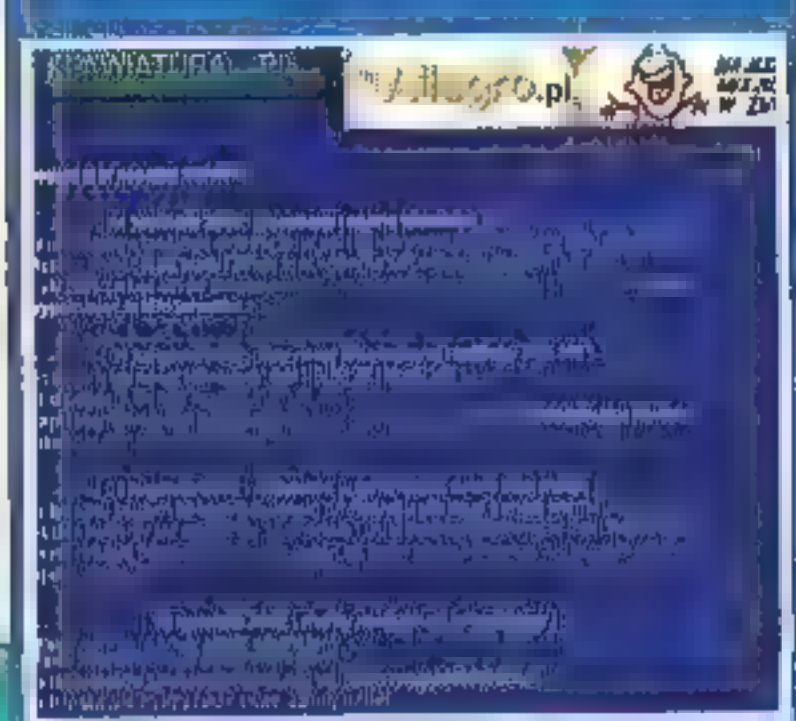


Stuku puku...

<http://www.klawiatura.pl>

Klawiatura jest bardzo ważną częścią komputerowego zestawu. Nie wiedząc czemu wielu komputeromaniaków bagatelizuje sprawę doboru odpowiedniego urządzenia. Przecież to właśnie klawiatura, a nie na przykład procesor, masz bezpośredni kontakt. Zapewniamy cię, że warto poświęcić chwilę i trochę więcej pieniędzy na kupno dobrej klawiatury.

Dwie najważniejsze cechy dobrej klawiatury to: niezawodność i ergonomia. Niezawodna klawiatura to taka, która wytrzyma nawet najcięższą rozgrywkę w COUNTER STRIKE. Klawiatura ergonomiczna to taka, na której będziesz mógł pisać kilka godzin, a twoje nadgarstki tego nie odczują. Jeśli interesuje cię ta tematyka, to koniecznie zajrzyj na stronę <http://www.klawiatura.pl>, gdzie znajdziesz testy i opisy wielu najpopularniejszych modeli dostępnych na naszym rynku.



Szukaj, a znajdziesz

<http://www.kartoo.com>

Większość wyszukiwarek wygląda bardzo podobnie. Znajdują się na nich pola do wpisywania zapytań, niekiedy linki do specjalnych katalogów, czasami reklamy i tyle. Wyniki prezentowane są zazwyczaj w postaci monotonnych, niekończących się list z odnośnikami do znalezionych stron. Można jednak zrobić to inaczej, czego dowiedli francuscy programiści. Wymyślili oni nową animowaną przeglądarkę, która oprócz niezłych wyników ma pomysłowo zaprojektowany interfejs (żeby skorzystać ze wszystkich zaawansowanych opcji, musisz wybrać wersję Flash).

Wyniki prezentowane są w postaci gniazd połączonych między sobą siecią odnośników. Bardzo wygodny jest również system precyzowania zapytań. Na początku korzystanie z tej wyszukiwarki może wydać się trudne i mało wygodne, ale po zapoznaniu się z jej możliwościami robi dobre wrażenie. W razie czego zawsze możesz wrócić do poczciwych Google.



Kto mnie odwiedził?

<http://www.mystat.pl>

Każdego młodego webmastera dręczy pytanie, czy jego strona jest popularna i jak często ktoś na nią zagląda. Jeśli chcesz poznać odpowiedź, to koniecznie musisz zainstalować na swojej stronie licznik, a najlepiej od razu kompleksowe statystyki.

Mają one o wiele większe możliwości niż sam licznik, który potrafi jedynie pokazać, ilu gości odwiedziło w trybie. Dzięki rozbudowanym statystykom możesz dowiedzieć się, kto odwiedził twoje dzieło, jakiego używał oprogramowania, ile czasu spędził na stronie i wiele innych przydatnych informacji. Świetne



darmowe statystyki możesz znaleźć na stronie <http://www.mystat.pl>. Proces rejestracji jest bardzo szybki i łatwy. Jeśli potrafisz napisać stronę, to tym bardziej nie sprawi ci kłopotu założenie i uruchomienie statystyk. Powodzenia.

Gdzie to się podziało

Szukasz informacji o 404? W tym miejscu znajdziesz wszystko, co dotyczy błędów 404 na stronach WWW. Dowiesz się, jak ich uniknąć, jak je naprawić i jak ich użyć do celów marketingowych.

404 Research Lab to projekt, który ma na celu pomóc webmasterom w rozwiązywaniu problemów związanych z błędami 404. Oferujemy narzędzia, które pomogą Ci znaleźć i naprawić błędy 404 na Twojej stronie.

WANTED

Web page required

Desperately seeking HTML. Must not be missing, lost or broken. Straight web site (2K) needs long term web page for good times. Must know CSS, HTML, PHP. Photo please.

To apply call: 404-FBI not forget!

404 Research Lab

404 Research Lab is a project that aims to help webmasters solve problems related to 404 errors. We offer tools that will help you find and fix 404 errors on your website.

404 Error

The 404 error is one of the most common errors on the web. It occurs when a user tries to access a page that does not exist on the server. This can be caused by a variety of factors, including broken links, deleted pages, or incorrect URLs.

404 Error Fix

There are several ways to fix a 404 error. The most common is to create a new page with the same content as the missing page. Another way is to redirect the user to a different page. Finally, you can use a 404 error page to inform the user that the page does not exist and provide them with a link to the homepage.

404 - Nicht gefunden

Der Webmaster kann die von Ihnen angeforderte Datei nicht finden. Bitte überprüfen Sie die URL und die Schreibweise. Sie können auch die Verwaltung des Webmasters in der Seitenleiste.

La page demandée n'existe pas ou n'est plus d'actualité.

Une autre solution:

Revenir à la page d'accueil

Vous pouvez également cliquer sur le bouton "Revenir à la page d'accueil" pour être redirigé vers la page d'accueil du site.

N'hésitez pas à contacter l'administrateur du site.

Il est toujours possible de contacter l'administrateur du site pour lui signaler le problème.

La page demandée ne se trouve pas sur le serveur.

Il est possible que la page demandée ne se trouve pas sur le serveur. Vérifiez l'adresse de la page et essayez de la retrouver.

404 - Nicht gefunden

Der Webmaster kann die von Ihnen angeforderte Datei nicht finden. Bitte überprüfen Sie die URL und die Schreibweise. Sie können auch die Verwaltung des Webmasters in der Seitenleiste.

La page demandée n'existe pas ou n'est plus d'actualité.

Une autre solution:

Revenir à la page d'accueil

Vous pouvez également cliquer sur le bouton "Revenir à la page d'accueil" pour être redirigé vers la page d'accueil du site.

N'hésitez pas à contacter l'administrateur du site.

Il est toujours possible de contacter l'administrateur du site pour lui signaler le problème.

La page demandée ne se trouve pas sur le serveur.

Il est possible que la page demandée ne se trouve pas sur le serveur. Vérifiez l'adresse de la page et essayez de la retrouver.



Wirtualne Imperium Gier

największa liczba recenzji na konsole i PC

najświeższe zapowiedzi

gorące nowinki z kraju i ze świata

najobszerniejsze solucje i poradniki

codzienny Update

tony Tips & Tricks

masa konkursów

dział Fantasy

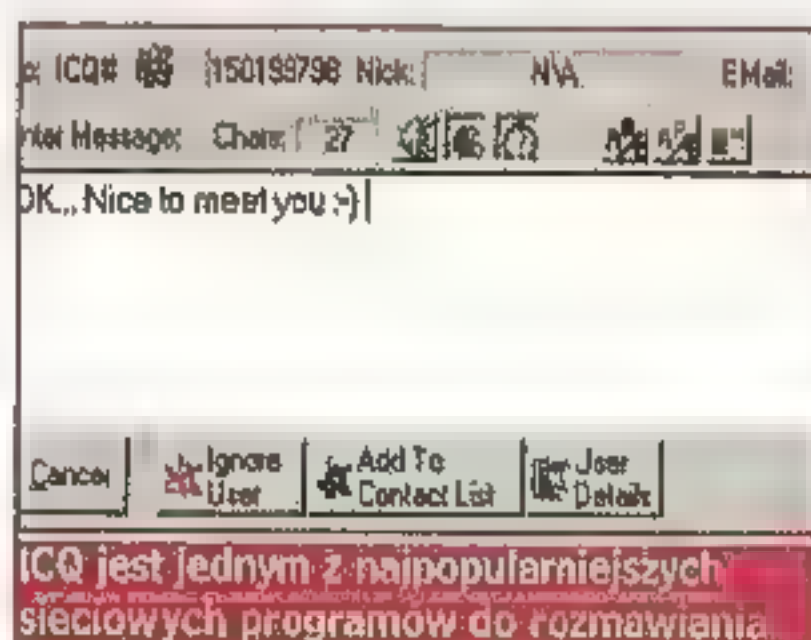
zapamiętaj ten adres

www.gry.wp.pl

KOMUNIKATORY

Internetowe pogaduszki są równie stare, jak Sieć... Można zaryzykować stwierdzenie, że, bez wszelkiego typu chatów i komunikatorów, nie byłby on aż tak bardzo popularny.

Obecnie prawie każda większa strona WWW oferuje własny chat ze sporą liczbą kanałów tematycznych. Mimo ich popularności i prostoty obsługi wielu użytkowników woli jednak klasyczny Internet Relay Chat – czyli popularny IRC. Swoją popularność zawdzięcza on ogromnej liczbie kanałów i użytkowników z całego świata. Zaletą IRC jest też tempo działania, o wiele szybsze niż konkurencyjnych czatów dostępnych poprzez przeglądarki WWW. Jest to więc prawie idealny sposób na poznanie nowych i pogadanie ze starymi znajomymi. Do pogaduszek potrzebny jest jednak osobny program. Najpopularniejszym klientem IRC'a jest mIRC. Kiedy go zdobędziesz (np. na dowolnym serwerze z darmowym oprogramowaniem), musisz przejść przez procedurę instalacji. Po uruchomieniu ukaze ci się okienko mIRC Options. Kliknij Add w prawym, górnym rogu. Otworzy ci się kolejne okienko (mIRC Add Server) umożliwiające wybór serwera. W polu Description wpisz jego nazwę (np. Warszawa), a w polu IRC Server adres (np. warszawa.irc.pl). Teraz kliknij Add, w okienku obok powinna pojawić się wpisana przez ciebie nazwa. Teraz wystarczy już tylko wpisać własne dane i dwa nicki (czyli pseudonimy, pod którymi chcesz być widoczny) i wcisnąć OK. Kolejne okienko (mIRC Channels Folder) umożliwia wybór kanału, na którym chcesz rozmawiać. Możesz wybrać go z listy lub wpisać własny (np. #warszawa lub #polska). Teraz wystarczy, że klikniesz Join i już możesz rozpocząć swoją przygodę z IRC'em. W głównym okienku programu masz dostęp do głównego kanału. Wszystko, co wpiszesz, ukaże się jego



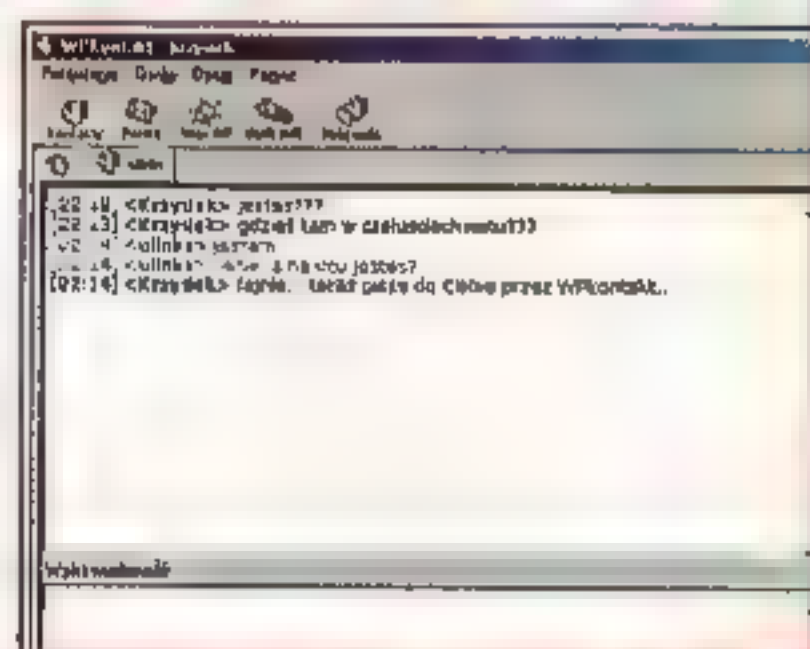
ICQ jest jednym z najpopularniejszych sieciowych programów do rozmawiania.

wszystkim użytkownikom. Aby rozpocząć bardziej prywatną konwersację, przejrzyj dostępną listę osób po prawej stronie. Kiedy już zdecydujesz się na konkretnego rozmówcę, po prostu kliknij na jego nazwę. W ten sposób otworzysz kolejne okienko, umożliwiające rozmowę bez świadków. Identyczny efekt osiągniesz, wpisując komendę /msg i nick wybranej osoby. Aby zakończyć rozmowę, po prostu zamknij okienko. IRC'owe rozmowy są ciekawe, jednak chętni muszą w tym samym czasie być na IRC'u. Na rozmowę można się umówić wcześniej, jednak są łatwiejsze metody konwersacji. Wystarczy, że ty i twoi ko-

ledzy zainstalujecie jeden z komunikatorów internetowych. Takie programy umożliwiają sprawdzenie, kto ze znajomych jest aktualnie on-line. Jeśli rozmówca jest niedostępny, możesz zostawić mu wiadomość albo wysłać SMS.

Jednym z pierwszych komunikatorów był ICQ. Obecnie ma on silną konkurencję w postaci bogatej grupy programów (Gadu Gadu, Tlen, Onet Komunikator czy WPKontakt). Najstarszym z nich jest Gadu Gadu. Potrafi on łączyć się tylko z własnym systemem, ale za to pomaga mu... konkurencja, która we własnych komunikatorach umożliwiła rozmowy z użytkownikami GG. Program możesz ściągnąć np. ze strony www.gadu-gadu.pl. Po instalacji i uruchomieniu będziesz się musiał jeszcze zarejestrować, aby uzyskać numer identyfikacyjny (odpowiednik adresu e-mail). Procedurę rejestracyjną zaczynasz od podania typu połączenia, dalej określasz, czy chcesz uzyskać nowy numer, oczywiście wybierasz pierwszą opcję. Następnie wpisz dwukrotnie swoje hasło i adres e-mail. Po połączeniu z serwerem uzyskasz własny numer. Możesz zacząć korzystać z programu. Abyś mógł pogadać, niezbędni są oczywiście znajomi. Jeśli znasz ich numery, możesz wprowadzić je samodzielnie poprzez opcję Kontak-

ty/Dodaj. W ten sposób możesz także dodać znajomych, którzy nie



Pogaduszki na IRCu potrafią stać się nalogiem, bądź więc ostrożny!

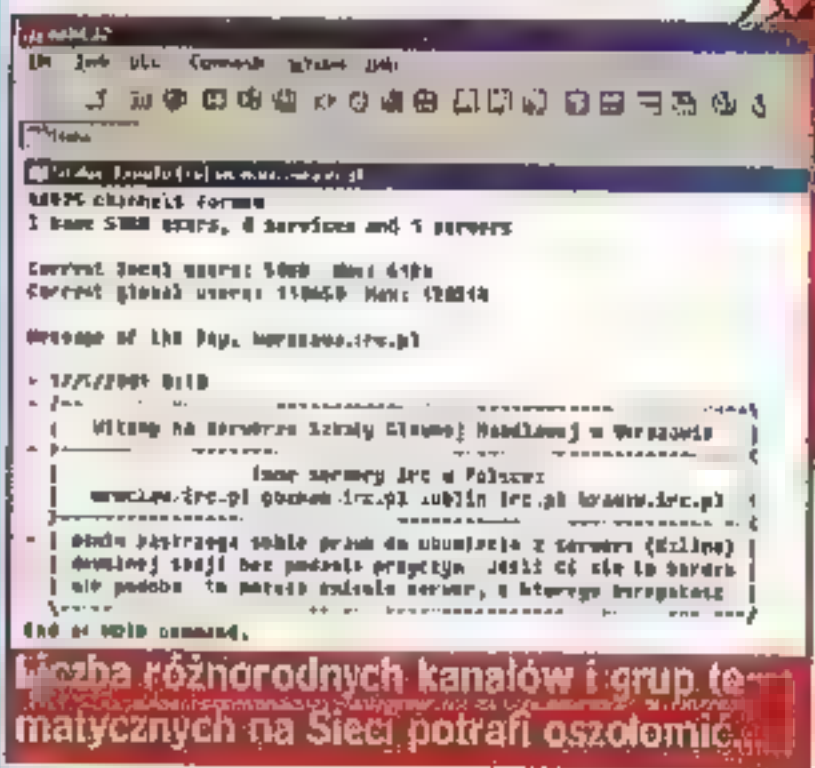
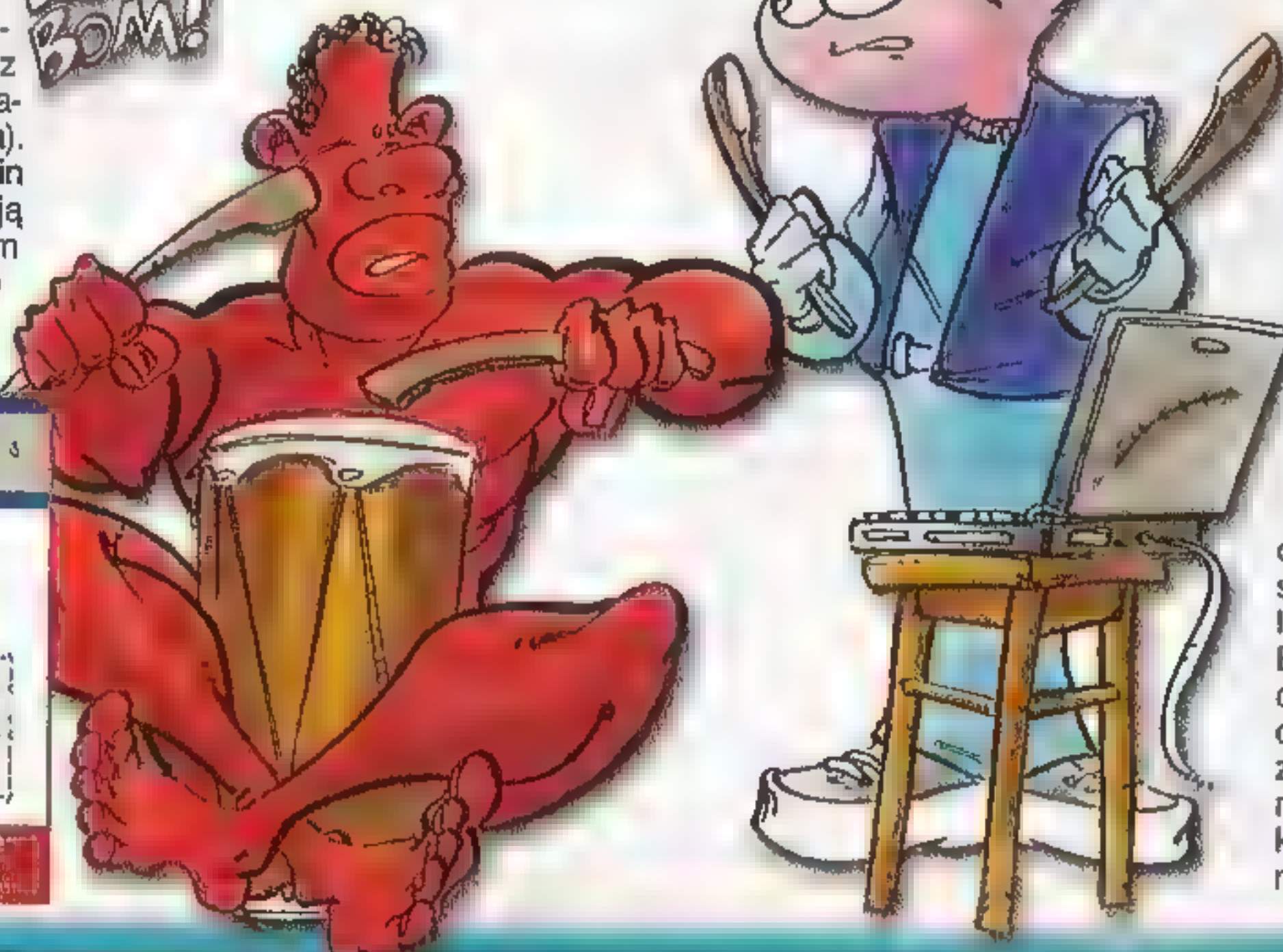
korzystają z Internetu, a posiadają telefony komórkowe. Będziesz mógł wysłać im SMS'y bez potrzeby wchodzenia na stronę operatora. Jeśli nie znasz numeru GG swoich znajomych, możesz znaleźć ich przy pomocy opcji Szukaj Znajomych. Pozostałe programy działają i wyglądają bardzo podobnie. Z tej grupy wyróżnia się WPKontakt, który oferuje całkiem sporo innych funkcji i jako jedyny komunikator potrafi połączyć się z użytkownikami zarówno ICQ, jak i GG. Dodatkowo można przy jego pomocy sprawdzić pocztę i wymieniać się plikami.

Możesz porozmawiać na żywo przez Internet – wystarczy karta muzyczna, mikrofon i słuchawki lub głośniki. Internetowe rozmowy nie zawsze wymagają wyjątkowo szybkiego łącza, całkiem zadowalające rezultaty można osiągnąć, łącząc się przy pomocy zwykłego modemu – dużo ważniejsza jest tu stała szybkość transmisji.

Najpopularniejszym programem służącym do rozmów głosowych jest BuddyPhone. Jest on prosty w obsłudze i praktycznie nie wymaga żadnej konfiguracji. Aby móc wykonać połączenie, program musi być zainstalowany i uruchomiony na obydwu komputerach. Aby zacząć rozmowę, musisz wybrać numer IP, czyli adres sieciowy komputera rozmówcy. Uzyskaj go od znajomego przed rozpoczęciem rozmowy. Jeśli nie znasz swojego numeru IP, w opcjach BuddyPhone znajduje się informacja o numerze IP (Menu/Help/What is my IP). Pamiętaj, że korzystając z modemu, nie masz stałego numeru IP (jest on przydzielany dynamicznie) i musisz go sprawdzić przy każdym połączeniu. Gdy znasz IP, uruchom BuddyPhone i wciśnij ikonkę ze słuchawką. Wybierz Connect to... Podaj numer IP osoby do której chcesz zadzwonić i wciśnij Connect. Znajomy usłyszy sygnał i zobaczy okienko z twoim numerem IP oraz pytaniem czy chce przyjąć połączenie.

WIĘC TEN TYP KOMUNIKATORA SPRAWDZA SIĘ W TWOIM PLEMIE NIU OD WIEKÓW? NO, SAM NIE WIEM...

BOM!
BOM!
BOM!



Liczba różnorodnych kanałów i grup tematycznych na Sieci potrafi oszaleć.

E.T.

Zmienił się? Troszeczkę! Ale nadal
ma płaską głowę i wzdusza do lezi!
W kinach już 31 maja!

KINO

THE EXTRA-TERRESTRIAL

Amerkanie już w latach sześćdziesiątych odkryli, że dorośli chcą dzielić się wspomnieniami ze swoimi dziećmi bądź wnukami. Modne stały się wówczas kinowe reedycje najważniejszych filmów sprzed 20 lat, a więc z czasów młodości dorosłego wtedy pokolenia. Z tego samego powodu kilka lat temu gościliśmy na ekranach współczesną wersję „Gwiezdnych wojen” zawierającą m.in. wiele niepokazywanych wcześniej scen. Jednak „E.T.” niewysoki kosmita o brzydkich oczach i płaskiej głowie, za nie w świecie nie chciał wrócić do kin. Po raz pierwszy przybył na Ziemię w 1981 roku. Jego rodzice odlecieli, zapominając o nim. Biedny maluch zaprzyjaźnił się z dziesięcioletkiem Elliottem, nie przestając myśleć o powrocie. Pobyt na naszej, niezbyt gościnnej planecie, przysporzył mu niezłego strachu, a nam – widzom – wiele wzruszeń. Nigdy nie chciałem zrealizować kolejnej części „E.T.”, mówi dziś Steven Spielberg, reżyser filmu. „Ale pomyślałem, że dobrze byłoby wprowadzić go ponownie na ekrany”. Pomysł ten spodobał się jego żonie i jej przyjaciółkom. Niecały miesiąc później wszystko było już jasne: „E.T.” wrócił. Odnowiony, wykąpany, czyściutki jak lzał.

Prace nad rekonstrukcją i współczesnianiem filmu podzielono na cztery etapy. W pierwszym z nich grupa fachowców dokonała zabiegów renowacji taśmy filmowej, to jest usunięcia z niej wszystkich zanieczyszczeń

spawiających, że obraz wydawał się porysowany i skakał. Każdą klatkę z osobna oglądano na komputerze, po czym ręcznie usuwano z niej plamy. Operacja trwała ponad rok i kosztowała tyle, co produkcja 5 dobrych gier komputerowych. Dzięki niej jednak film wygląda dziś tak, jakby nakręcono go

przed chwilą i to najlepszymi, cyfrowymi kamerami. Podczas drugiego etapu prac nad filmem zrekonstruowano ścieżkę dźwiękową. Znikły także charakterystyczne dla starszych obrazów traski. Zamiast nich pojawił się wielokanałowy format zapisu dźwięku, pozwalający wyświetlać „E.T.” w kinach z najnowszą aparaturą Dolby Stereo. Odświeżono też część dialogów. Największe kłopoty sprawił realizatorom głos samego kosmity, składający się z 18 nałożonych na siebie dźwięków.

Trzeci etap odświeżania „E.T.” polegał na poprawieniu efektów specjalnych pojawiających się w filmie. Kiedy Steven Spielberg kręcił swoje dzieło, korzystał z najnowocześniejszych technik komputerowych oraz całej masy zdalnie sterowanych robotów. Wówczas, w 1981 roku, wyglądało to wspaniale, jednak 20 lat później kilka scen razło sztucznością. Dlatego też specjaliści z Industrial Light & Magic (to tu powstały „Gwiezdne Wojny”) nakręcili je od nowa. Zmieniono m.in. mimikę twarzy kosmity oraz jego sposób poruszania się. W scenie, w której E.T.



Mama Gertie miała na początku pewnie upory, by polubić stworka. Ale pożegnanie było naprawdę smutne dla obojga.

wraz ze swym ziemskim przyjacielem po raz pierwszy wznosi się w powietrze, domalowano łopoczącą na wietrze pelerynę. Dołączono też kilka scen, które nie pojawiły się w oryginalnej wersji filmu – głównie za sprawą niedoskonałości efektów specjalnych w nich zastosowanych. I tak widzowie po raz pierwszy zobaczą wspólną kąpiel kosmity i Elliotta, kiedy indziej na ekranie pojawia się na ułamek sekundy znany aktorzy Debra Winger i Harrison Ford.

Na pięć miesięcy przed premierą „E.T.” wszedł w ostateczną, czwartą fazę produkcji. Realizatorzy usunęli z obrazu to, co uznali za nieścisłe bądź śmieszne dla współczesnego widza. I tak ścigający kosmitę policjanci i agenci rządowi noszą krótkofalówki zamiast broni, zaś mały Elliott otrzymuje zakaz wyjścia na bal, gdyż wygląda jak hippis (w oryginale matka chłopca uznała, że ubrał się jak terrorysta). Zmiany te nie zabiły jednak ducha filmu. „E.T.” to nadal wzruszająca opowieść o przyjaźni dziesięcioletka i kosmity. Opowieść, którą każdy – niezależnie od wieku – powinien poznać.



Elliott tego przyjaźnił się starożytnie, jak mogą być jak państwo, ciężej odstawić E.T. do lasu.



...Ale od czego są „kosmiczne” zdolności? To chyba najstojniejsza scena z filmu, która przeszła do historii.

JEDNYM ZDANIEM

►Nadciągają cyklony...

Nagrywarki CDR/RW stają się coraz szybsze. Już teraz można kupić najnowszy model urządzenia firmy TDK – CyClone, nagrywającego krążki CD-R z zawrotną szybkością x40, a CD-RW x12! Nagrywarka może też pracować jako zwykły (x18) czytnik. Oczywiście do tak szybkiego zapisu potrzebne są odpowiednie płyty, np. TDK Ultra High Speed. Z nagrywarką użytkownik dostaje także niezbędne oprogramowanie – Nero Burning ROM 5.5.

►A my nie zapłacimy!

Zgodnie z przewidywaniami TP S.A. odwołała się od decyzji URT nakładającej na nią wysoką karę (350 mln złotych). Krajowy monopolista twierdzi, że został ukarany bezzasadnie, a do tego tak wysoka kara miałaby zły wpływ na rynek telekomunikacyjny w Polsce. Odwołanie nie jest niczym nowym – TP S.A. stosuje taką metodę od dawna. Dziwi tylko fakt, że od wielu lat nikt nie może przeciwstawić się monopolistom dyktującym warunki. Na tym tracą wszyscy użytkownicy Internetu i posiadacze telefonu.

►Nowe pomysły AMD

Firmy elektroniczne mają coraz większe problemy ze sprzedażą pamięci i procesorów – nie dziwnego, że szukają nowych rynków zbytu. Tak samo postąpiła AMD. Teraz firmowane przez nią układy znajdują zastosowanie w telefonach komórkowych, przenośnych komputerach czy telewizyjnych przystawkach internetowych. Również firma VIA zapowiada, że zasadniczo zmieni zakres produkcji. Cóż, widać już wkrótce będziemy świadkami sporów, czy lepsza jest pralka z chipem Intel, czy może AMD?

►Radeon 10000

Najprawdopodobniej we wrześniu trafią do sprzedaży karty graficzne zbudowane z użyciem najnowszego procesora graficznego ATI – Radeon 10000. Według przewidywań specjalistów karta będzie oferowała większe możliwości niż konkurencja z GeForce 4 TI. A co na to nVidia? Już szykuje kontratak z chipem NV30!

►Konkurencja MS Office

Sun Microsystems, producent pakietu biurowego StarOffice, zapowiada walkę z Microsoftem! Uczestnikami pojedynku będą oczywiście standardowe pakiety biurowe obu firm. Według planów firmy, nowa wersja StarOffice 6 ma szansę zagrozić na komputerach 10% użytkowników. Podobno nowy pakiet będzie używany przez administrację Chin oraz brytyjskie agencje rządowe.

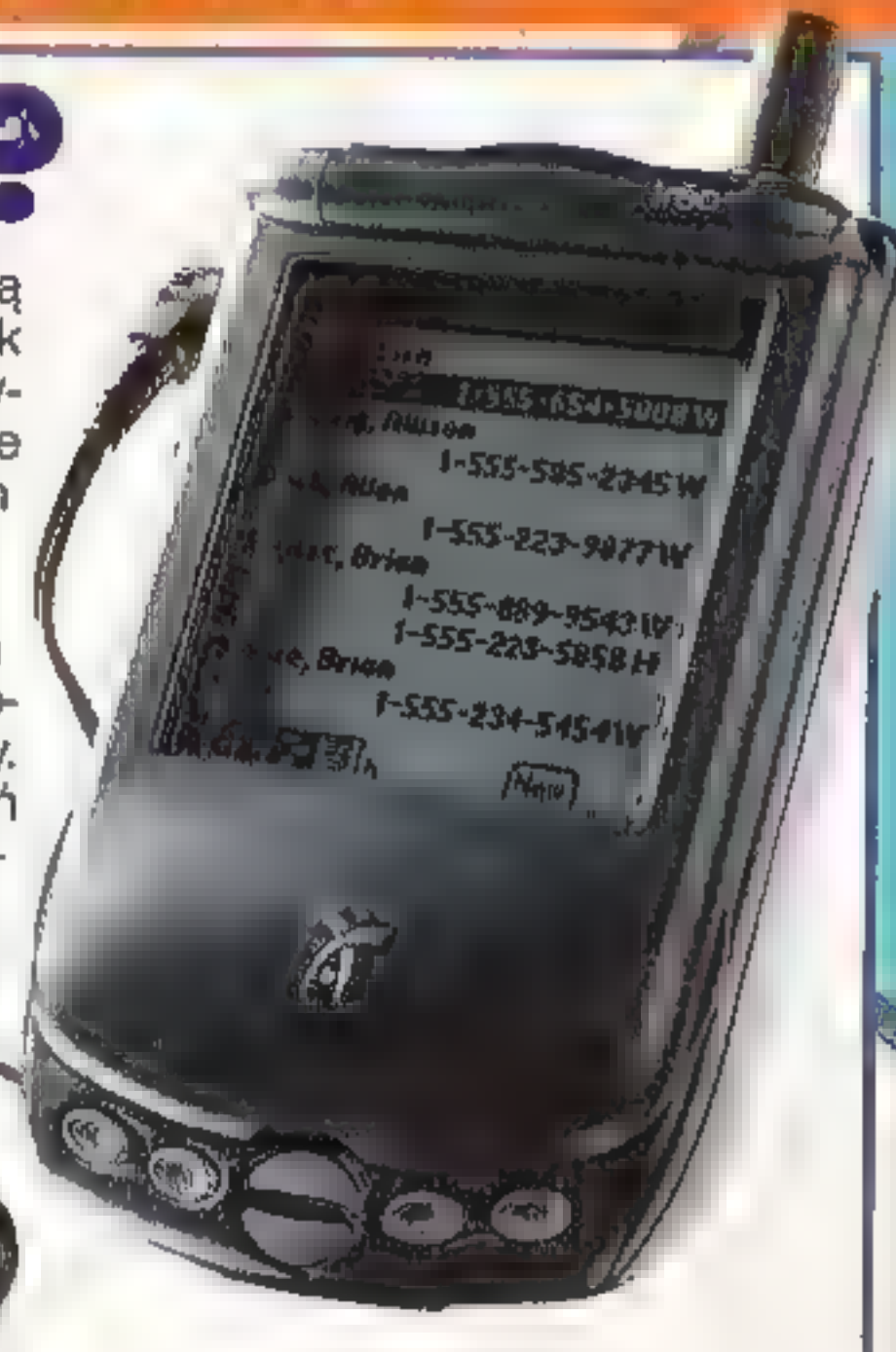
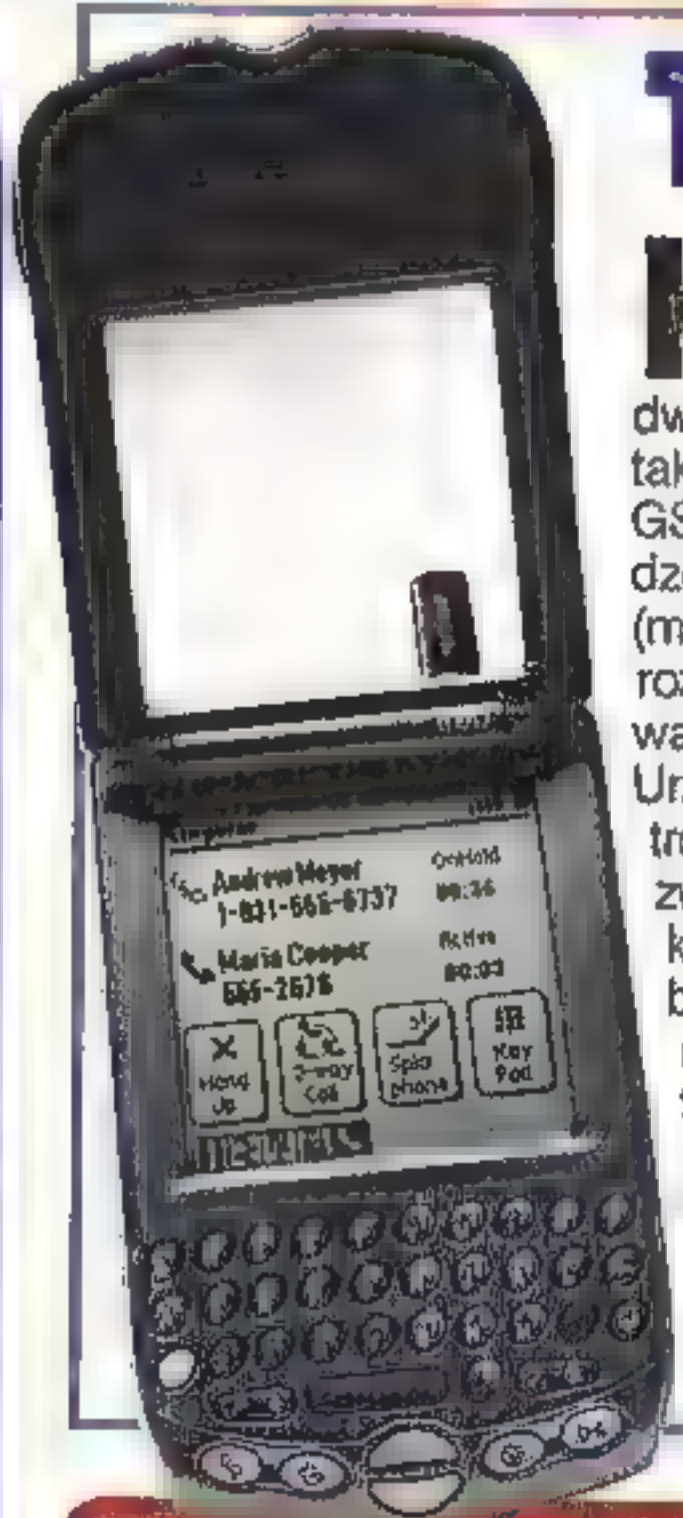
►Nie będzie GeForce 5?

Jak wynika z przeciekających z nVidii informacji, firma nie zamierza kontynuować linii układów GeForce. Na jesień ma być zaprezentowany całkowicie nowy układ graficzny ze zmienioną architekturą. Cóż, teraz czeka nas pół roku niepewności, bo firma oficjalnie nic nie powie.

TelePalmtop?

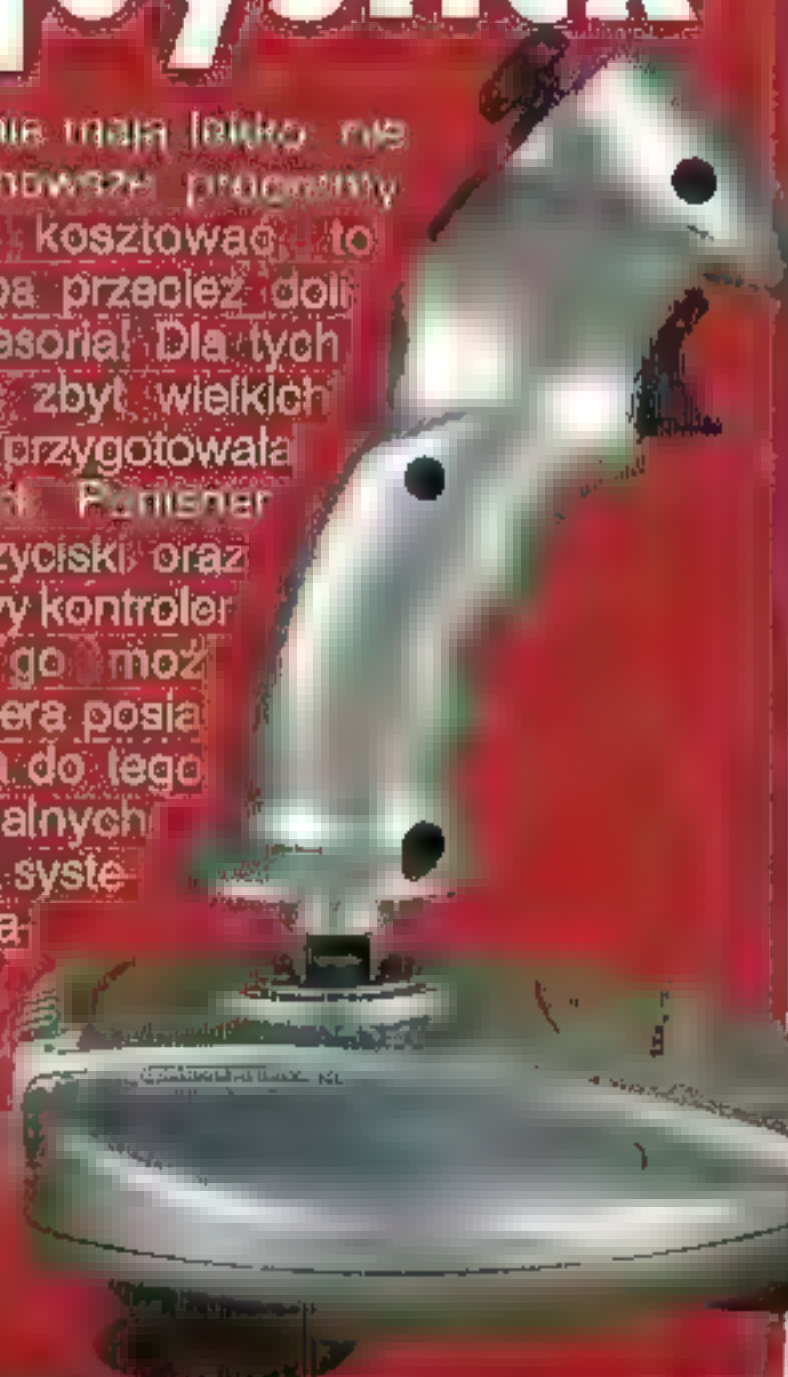
Komórka z notesem, kalkulatorem i przeglądarką W@P już nikogo nie ekscytuje. Podobnie jak i komputerki typu palmtop. Ale połączenie obydwu urządzeń to naprawdę smakowity kąsek! I właśnie taką hybrydą jest Treo 180 – dwuzakresowy telefon GSM oraz m.nikomputer z systemem PalmOS. Urządzenie występuje w dwóch wersjach: z klawiaturą (model 180) oraz z ekranem dotykowym i systemem rozpoznawania pisma (180g). Oba modele mają wbudowany głośniczek oraz posiadają zestaw słuchawkowy. Urządzenie dysponuje między innymi funkcją połączeń trójstronnych, może też odbierać pocztę e-mail i pozwala surfować po Sieci. Posiada terminarz, notatnik, kalkulator, zegar, a z Internetu można dodatkowo pobrać setki programów dla systemu PalmOS. Wkrótce urządzenie zyska też funkcję obsługi GPRS. Za kontakt ze światem zewnętrznym odpowiadają złącza USB oraz podczerwień.

Treo w Polsce dystrybuuje firma Scientific S.A. tel.(0#22) 6448558



Tani joystick

Miliony gier nie mają łatwo, nie dość, że najnowsze programy mogą sporo kosztować, to do listy zakupów trzeba przecież doliczyć odpowiednie akcesoria! Dla tych, co nie lubią wydawać zbyt wielkich kwot, firma Media-Tech przygotowała taki i przywilej joystick. Panther (MTJ6Z) posiada 4 przyciski oraz dodatkowo 4-kierunkowy kontroler widoków. Podłączyć go można do każdego komputera posiadającego Game Port, a do tego nie potrzeba specjalnych sterowników (wystarczy systemowe). Urządzenie działa z Windows 9x/ME/XP oraz 2000. Na koniec zostawiliśmy najważniejszą informację: cena urządzenia wynosi tylko 34,90 zł!



Nie blokować

Parlament Europejski postanowił, że na obszarze Unii Europejskiej nie będzie można zmuszać dostawców usług Internetowych do blokowania dostępu do jakichkolwiek stron. Tym samym np. blokowanie przez operatora dostępu do witryny konkurencji stanie się przestępstwem. A co ze stronami zawierającymi np. treści pornograficzne lub rasistowskie? Otóż według Parlamentu Europejskiego za treść stron odpowiada właściciel serwera i on może usunąć nieodpowiednie treści. Jeśli tego nie zrobi, nikt inny nie może uniemożliwić oglądania danej witryny. No cóż, nie jesteśmy w 100% pewni słuszności takiego rozwiązania.



Pokémon mini



Pokémon mini



Pokémon mini



Pokémon mini



Pokémon mini

Choć prawdziwi gracze na wszystko, co związane z Pokémonami, patrzą z obrzydzeniem, jest wielu miłośników zarówno kuzynów żółtego chomika (Pikachu), jak i gier związanych z tym tematem.

Dla nich też mamy dobrą wiadomość: właśnie pojawiły się kolejne tytuły na konsolkę Pokémon mini! Do dostępnych wcześniej tytułów dołączyły PUZZLE COLLECTION, PARTY i ZANY CARDS.



Co widział Frogger...

Najnowsze dziecko firmy Blizzard, WARCRAFT III, zbliża się milowymi krokami. Coraz więcej informacji na temat gry trafia do spragnionych sensacji dziennikarzy, a potem prosto do was.

W poniedziałek 22 kwietnia przedstawiciele prasy europejskiej zostali zaproszeni do Frankfurtu na konferencję poświęconą W3. Przy okazji była to niepowtarzalna okazja, aby osobiście spotkać się z Billem Roperem, człowiekiem stojącym za sukcesem wszystkich części WARCRAFTA. Udało mi się przeprowadzić z Billem miniwywiad, który prezentuję poniżej. Obok znajdziecie nieco obszerniejszy wywiad, który przeprowadziliśmy poprzez e-mail.

Sama konferencja przebiegła dość standardowo. Na początku było małe przemówienie, potem zaprezentowano (ponoć po raz pierwszy na świecie) tryb single player trzeciego WARCRAFTA. Mieliśmy okazję zobaczyć trzy pierwsze misje dla ludzi (w sumie są cztery strony konfliktu). Nie będę się w tym miejscu rozpisywał na temat samej gry, gdyż obszerny beta test znajdziecie na stronach 18-19. Warto jednak zaznaczyć, że to nie będzie zwykły RTS jak wiele innych. Ale o tym przekonacie się sami już niedługo.

Po prezentacji gry przyszła pora na nieco rozrywki. Ku zdumieniu i radości wszystkich, na scenie pojawiła się skąpo ubrana tancerka, a razem z nią kilka węży (z czego trzy całkiem sporych rozmiarów). Taniec z wężem godny Salmy Hayek w „Od Zmierzchu do Świt” był jednak zaledwie początkiem atrakcji, gdyż zaraz potem miła pani zaczęła polukać płonące pączeczki, potem ziała ogniem po wypiciu jakiegoś dziwnego płynu (ktoś wie, gdzie to można kupić?), a na koniec z uśmiechem na twarzy położyła się na nuczonym szkło. Próby powtórzenia tych wszystkich wyczynów w hotelu po paru piwach niemal skończyły się dla nas tragicznie! Talenty pani Cary nie kończyły się jednak na cyrkowych sztukach, gdyż sprawnie przebrała się w strój wróżki i zaczęła czytać z ręki. W obawie, że wyczyta z mojej dłoni wszystkie wredne szwindle, kanty i malwersacje podatkowe, w których uczestniczyłem, na wszelki wypadek nie skorzystałem. No i jeszcze był lunch, na który, niestety, nie zatapaliliśmy się, bo trzeba było wracać na lotnisko i lecieć z powrotem do Polski.

Wyjazd, za który korzystając z okazji dziękuję firmie CD Projekt, był bardzo udany i owocny, czego dowodem jest bogaty materiał na temat W3 w tym numerze.

Frogger



JEDNYM ZDANIEM, CZYLI CO POWIEDZIAŁ MI BILL ROPER

Pytanie: Jakie są, według Ciebie, najbardziej innowacyjne elementy W3, odróżniające tę grę od innych RTS-ów?

Odpowiedź: Wprowadzenie bohaterów, którzy stoją na czele jednostek i mogą walczyć, punktów doświadczenia oraz innych elementów RPG.

Pytanie: Dlaczego w W3 nie będzie obrotowej kamery?

Odpowiedź: Podczas wstępnych testów zauważyliśmy, że obrotowa kamera dezorientowała graczy, utrudniając zabawę. Zdecydowaliśmy się więc zrezygnować z tej opcji.

Pytanie: W W3 pojawiają się Nocne Elfy i Nieumarli. Czy podczas planowania gry brano pod uwagę inną rasę zamiast którejś z tych dwóch?

Odpowiedź: Tak, zastanawialiśmy się nad Krasnoludami. (obecnie jest to rasa neutralna, pomagająca ludziom)

Pytanie: Co sądzisz o przyszłości gatunku RTS? Jak będzie się rozwijać? Jakie nowe elementy się pojawią?

Odpowiedź: Myślę, że podstawową tendencją będzie wprowadzanie do RTS-ów elementów innych gatunków, takich jak RPG czy Adventure. Czas „czystych” strategii czasu rzeczywistego minął.



...i co powiedzieli autorzy



JESZCZE O W3, CZYLI WYWIAD-RZĘKA POPEŁNIONY PRZEZ RANDALLA

P: WARCRAFT II został wydany w marcu 1998. Dlaczego musieliśmy czekać aż CZTERY lata na kolejną część gry? Czy nie sądzisz, że to nieco długo?

O: Jest sporo przyczyn, dla których zajęło to dużo czasu. Przede wszystkim, musicie pamiętać, że jesteśmy stosunkowo małą firmą, która musi kontynuować i rozbudowywać gry osadzone w aż trzech znanych i lubianych światach. Po ukazaniu się WARCRAFTA 2 ludzie zastanawiali się, dlaczego po prostu nie wydaliśmy natychmiast części trzeciej. Stało się tak dlatego, że nasi programiści pracowali nad nowym światem i nową grą – STARCRAFT. Teraz niektórzy dla odmiany zastanawiają się, dlaczego wracamy do WARCRAFTA, zamiast zająć się robieniem STARCRAFTA 2... WARCRAFT 3 to ogromny projekt, nie dziwne więc, iż nawet gdy zdecydowaliśmy się wziąć za niego i tylko za niego, prace zajęły bardzo dużo czasu. Po części dlatego, że w pewnym sensie robimy naraz trzy produkty: kampanię dla pojedynczego gracza, sieciowy tryb multiplayer oraz wysokiej jakości wstawki video. Do tego dochodzi czas potrzebny na zbalansowanie gry, przetestowanie każdego elementu itd. Wiemy, że gracze się niecierpliwią, ale jakość jest dla nas najważniejsza.

P: W WARCRAFT II można było toczyć wspańnięte bitwy morskie. Dlaczego w W3 nie ma jednostek pływających?

O: W trzeciej części chcieliśmy skupić się na heroicznych pojedynkach, zaakcentować klimat pojedynczych potyczek i zmagania jeden na jednego. Pomimo iż bitwy morskie w W2 rzeczywiście się wszystkim podobały, zdecydowaliśmy, że w W3 chcemy osiągnąć coś innego, zmienić nieco wizerunek gry.

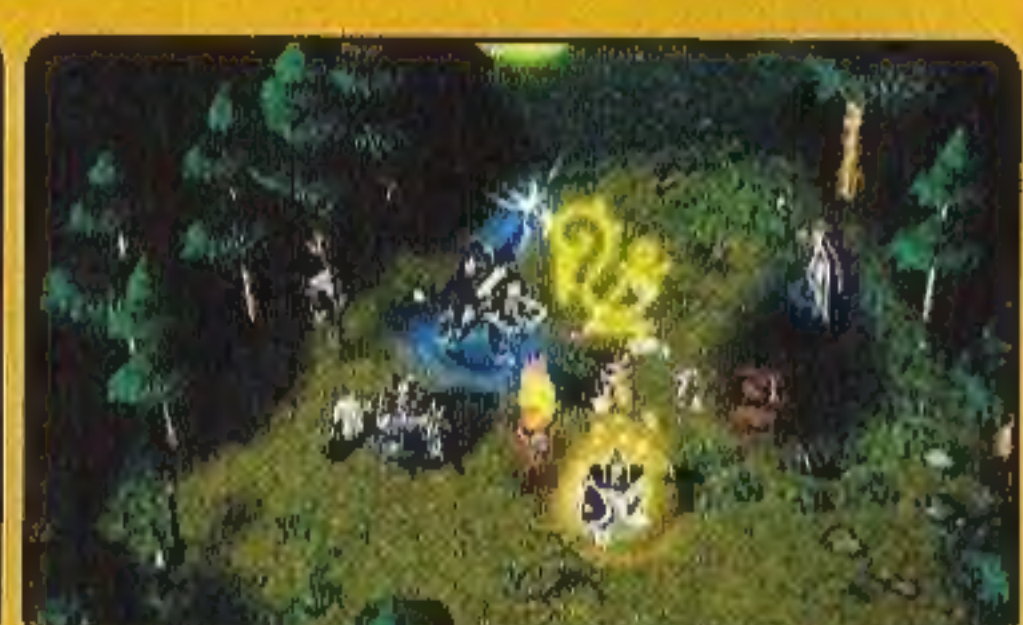


P: Dlaczego w pojedynczej grupie może być co najwyżej 12 jednostek? Czy nie sądzisz, że to nieco przestarzałe rozwiązanie, utrudniające rozgrywkę?

O: Chcieliśmy stworzyć grę inną niż poprzednie części. Zamiast niekończących się fal bezimiennych wojowników, tym razem postanowiliśmy dać graczowi możliwość wysłania w bój małych, ale za to pieczołowicie wyszkolonych wojsk. Po rozmowach z graczami i po analizie własnych doświadczeń, doszliśmy do wniosku, że największą frajdę sprawia planowanie i sprawne wykonywanie planu, a nie sam fakt wysłania do walki setek jednostek. Gdy ginie 100 Zergów, to tylko mięso armatnie i statystyka. Gdy ginie twój ulubiony paladyn 7. poziomu, fakt ten nabiera bardzo emocjonalnego aspektu. A to właśnie chcieliśmy osiągnąć w W3.

P: Dlaczego w W3 nie można budować murów i fortyfikacji i czemu jednostki zwykłe i ulepszone wyglądają tak samo?

O: Jak już mówiłem, w W3 dochodzi raczej do starć małych, silnych grup. Zdecydowaliśmy, że fortyfikacje nie wpisują się dobrze w założenia gry. Jeśli chodzi o jednostki, doszliśmy do wniosku, że w ten sposób gra będzie prostsza do opanowania. Na wygląd jednostek wpływają m.in. czary i przedmioty magiczne, więc stwierdziliśmy, że zróżnicowanie w zależności od zbroi nie jest konieczne.





Fizyka na wesoło

W pewną planetę (podobną do Ziemi) uderza meteoryt i jak łatwo się domyślić, nic dobrego z tego nie wynika. Tym razem nie skończyło się na wyginieciu dinozaurów, lecz stało się coś o wiele poważniejszego. Planeta się zatrzymała. Nie byłoby w tym może nic ciekawego, gdyby nie okazało się, że po katastrofie na jednej połowie planety cały czas jest noc i panuje wielki ziąb, a na drugiej nieustannie praży słońce. Dobra historia tego typu nie może oczywiście obyć się bez genialnego naukowca, który wymyśla cudowne remedium. Tym razem jest to profesor fizyki, konstruujący ogromne działo impulsowe, za pomocą którego ma zamiar ponownie wprawić planetę w ruch. W ostatniej chwili kłopoty z wyżywieniem zmuszają naukowca i jego lud do porzucenia własnej ziemi w poszukiwaniu jakiś żyzniejszych terenów.

W tym momencie do opowieści wkracza ty – młody, zdolny fizyk. Twoje zadanie polega na uruchomieniu dział. Żeby tego dokonać, musisz troszeczkę się postarać. Cudowne działko jest bar-

dzo prądożerne i do poprawnego działania potrzebuje ogromnej ilości energii. Musisz wybudować źródła energii w różnych miejscach planety, połączyć to wszystko kabelkami i... bum! Planeta znów się zakręci, a ty uratowałeś ją przed zagładą.

Historyjka prezentuje się całkiem interesująco, ale wbrew pozorom nie jest to opis typowej gry przygodowej. PHYSICUS, bo o nim mowa, to program edukacyjny z elementami akcji. Podczas rozwiązywania zadań będziesz poznawał kolejne działy fizyki. Zapoznasz się z optyką, mechaniką, termodynamiką i wieloma innymi zagadnieniami.

Wiedza prezentowana w PHYSICUSIE jest rzetelna i dokładna, podana w sposób niezwykle przystępny i atrakcyjny. Podstawową pomocą w grze jest laptop zostawiony przez profesora. Tak naprawdę jest to „zwykła” encyklopedia multimedialna.

Animacje zrobione są bardzo starannie. Nawigacja po programie nie sprawia trudności. Teksty czytane są przez profesjonalnego lektora, wszystko jest spolszczone i ładuje się bardzo szybko.

Jedyna rzecz, do której można się przychylić, to uciążliwa konieczność nieustannego wymieniania płyt CD.

JEDNYM ZDANIEM

Tajemnicza karta

Sieć obiegała niesamowita wręcz wiadomość o nowej karcie graficznej, która ma zostać zaprezentowana w połowie maja. Nie wiadomo kto jest autorem tej konstrukcji, ale nowa karta ma wydajnością dwukrotnie przewyższać GeForce 4. Ciekawe, czy to tylko plotka, czy naprawdę czeka nas rewolucja?

Koniec z Duronem!

AMD zdecydowała, że zaprzestanie produkować procesory Duron! Powód tej decyzji jest banalny: firmie szkoda marnować pieniądze na promocję dwóch linii procesorów i konkurowanie z Intelem. Według AMD wkrótce Durony zostaną wyparte przez słabsze modele Athlona.

Might and Magic IX już w maju!

Firma CD Projekt podała fantastyczną wiadomość dla wszystkich fanów gier RPG. Już 29 maja w Polsce pojawi się najnowsza część kultowej serii role-playing – Might & Magic IX.

Twórcy gry, firma New World Computing, zapowiadają, że gra będzie sporym zaskoczeniem dla wszystkich fanów RPG. Po pierwsze, zastosowano całkowicie nowy silnik, dzięki czemu akcja rozgrywa się w całkowicie trójwymiarowym środowisku. Ponadto usprawniono system zdobywania umiejętności, doszlifowano interfejs, poprawiono algorytmy sztucznej inteligencji. Dodano również nowe czary i potwory.

Najciekawsze jest jednak to, że akcja Might and Magic IX będzie się rozgrywała dokładnie w tym samym świecie, co akcja jednej z najlepszych strategii tego roku – Heroes of Might and Magic IV!!!

W obu grach będzie

można znaleźć te same miejsca, postacie, potwory, księgi zaklęć, przedmioty i masę innych rzeczy. Might and Magic IX będzie więc bez wątpienia łakomym kąskiem nie tylko dla fanów RPG, ale również i „Hirołsów”.



Ad-aware pokonany?

Duża część programów freeware instaluje dodatkowe programiki odpowiedzialne za wyświetlanie reklam, zbieranie informacji o użytkowniku, itp. Do niedawna chronił przed tym program Ad-aware, jednak i on poległ w walce z... odtwarzaczem plików DivX – RadLight. Okazało się, że sprytny program podczas instalacji usuwa pliki Ad-aware'a!

Następca DivX'a

Firma RealNetworks zaprezentowała technologię kompresji Real Video 9, zapewniającą dwa razy wyższą kompresję niż MPEG4 przy tej samej jakości obrazu. Czyżby koniec DivX'a był bliski?

Powrót Mrocznego Rycerza



Gotham jest terroryzowane przez gang Mutantów. Szaleńcy Two Face i Joker, schwytani przed laty przez Batmana i osadzeni w Arkham, teraz uznani za wyleczonych i niegroźnych, są na wolności. Pracujący na zlecenie rządu Superman czynnie bierze udział w kryzysie w zatoce Costa Verde, gdzie pod nosem Amerykanów zbiera się flota sowiecka. Konflikt międzynarodowy wisi na włosku, gdy w stronę Stanów Zjednoczonych zostaje wystrzelona rakietą z głowicą nuklearną. Batman, od kiedy jest na emeryturze, popija whisky z komisarzem Gordonem. Okazuje się, że tylko on może przywrócić porządek w Gotham. Bardziej brutalnie i bezwzględnie niż kiedykolwiek wcześniej.

To przedsmak tego, co dzieje się w komiksie „Powrót Mrocznego Rycerza”. Ta 200-stronicowa historia autorstwa Franka Millera stała się jednym z ważniejszych tytułów w historii komiksu amerykańskiego.

Spotkanie z Randallem

Redakcja CLICK! zaprasza wszystkich miłośników fantastyki i gier komputerowych na spotkanie autorskie Jacka „Randalla” Piekary dotyczący „Fantastyki i horroru w grach komputerowych”. Spotkanie rozpocznie się w piątek 17 maja o godzinie 12.00 w czasie trwania Międzynarodowych Targów Książki w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie (sala im. Henryka Sienkiewicza, sektor A).

PS. Nie zapomnijcie wziąć kijów baseballowych, kastetów, noży i sznura – Frogger.



Manta i PS2

W ofercie warszawskiej firmy MANTA MULTIMEDIA odszukaliśmy kilka ciekawych gadżetów przydatnych każdemu posiadaczowi konsoli PLAYSTATION 2. Pierwszym z nich jest zestaw 3 IN 1, składający się z VERTICAL STAND – podstawki umożliwiającej postawienie konsoli w pozycji pionowej, zintegrowanego z nim MULTI TAP – dającego możliwość podłączenia czterech kontrolerów do gry i DVD REMOTE CONTROL, czyli pilota sterującego filmami DVD na konsoli, tak jak w normalnym odtwarzaczu! Cena urządzenia to 150 PLN i gdyby nie fatalny, zbyt mały pilot, zestaw można by polecić każdemu. Kolejną ciekawostką jest kabel do podłączenia konsoli z telewizorem (ze złoconymi końcówkami wtyczek – teoretycznie dający lepszą jakość obrazu). Znajduje się na nim do wyboru: wtyczka EURO lub CHINCH. Kabel jest miękki i spasowany. Kosztuje ok. 40 PLN.



Wirtualny świat

Jedynie z Clickiem! każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł! Wysyłka gratis!

Sting	79 zł	69 zł
Alien Nations 2	99 zł	89 zł

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy Wirtualny świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

CLICK 5/2002

Dzięki Clickowi! możesz kupić TANIEJ wiele doskonałych gier firmy



IM GROUP. Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP, zapłacisz 5% taniej! Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (0-22) 832-54-31.

CLICK 5/2002

Kupuj z Clickiem! Każde kupując otrzyma teraz grę niespodziankę! Polecamy gry w polskiej wersji językowej:

STAR TREK: DOMINION WARS	59 zł
ROADWAGE	59 zł
SOLARIS 104	19,95 zł

Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon, podaj tytuły zamawianych gier oraz swój adres. Przy zamówieniu powyżej 50 zł, WYSYŁKA GRATIS!!! W przeciwnym razie koszty wysyłki (8,50 zł) pokrywa kupujący. Nasz adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała tel. (0-33) 813-03-16.

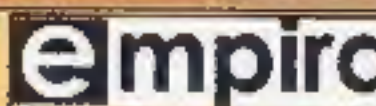
CLICK 5/2002

WIELKA PROMOCJA! Z Clickiem! możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT 10 % taniej!

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka gier GRATIS!

CLICK 5/2002

MATEMATYKA NIE JEST JUŻ TRUDNA!



Funkcje z tym kuponem 10 % taniej! 26,91 zł „Funkcje. To takie proste! Matematyka w gimnazjum” pomoże ci... w czym? Dowiedz się w Sieci: www.empira.com.pl

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: Empira, ul. Lipowa 22, 44-207 Rybnik. Nie zapomnij podać swoich danych: imię, nazwisko, adres zamieszkania. Zapłacisz przy odbiorze!

CLICK 5/2002

Kiepaśne gry...

Od pewnego czasu wasze piśmko ukazuje się z płytą co miesiąc. Już nie mówię o tym, że jeszcze kilka miesięcy temu pisałeś, że dwutygodnik jest aktualniejszy itp. Wydawanie pisma co miesiąc przeżyję, ale jakość gier, które dodajecie do Clicka!, jest delikatnie mówiąc kiepska i bynajmniej nie żądam tutaj dodawania DIABLO II, czy HEROES IV, ale swego czasu było sporo gier, które przewyższały pomysłem i grywalnością niektóre współcześnie znane. W swoim piśmie moglibyście umieścić np. STARCRAFTA, SIM CITY 2000, GRAND THEFT AUTO + dodatek „London” czy AIRLINE TYCOON (błagam Was o tę ostatnią). Koniec, zapytam, czy z Windowsa XP można jakkolwiek usunąć wadliwe Windows Media Playera 8?

Adam

Pisaliśmy, pisaliśmy... No i co z tego, skoro się okazało, że większość czytelników chce miesięcznika i kupuje tylko co drugi numer, bo zapomina że CLICK! to dwutygodnik? Poza tym, nasi ukooocchaniiii dystrybutorzy zarzucili nas listami, że nie nadążają wydawać gier w takim tempie, jakiego oczekujemy...

Co do gier w CLICKU!, to oczywiście możemy zacząć dawać najlepsze hity – tylko że wtedy za numer pisma musiałbyś zapłacić około 70 złotych. Co ty na to? Może zrobimy eksperyment – za miesiąc w CLICKU! pełna wersja DUNGEON SIEGE za jedyne 159 złotych! Poza tym zauważ, że ci paskudni dystrybutorzy czasem nie chcą odsprzedać licencji, albo żądają za nią takiej kasy, jakby sprzedawali bilet na lot na Marsa... Z Windows XP możesz usunąć wadliwego Media Playera 8 – wystarczy wykasować równie wadliwe Windows XP (ciekawe tylko, po co je instalowałeś...).

Kiepaśna redakcja...

Droga redakcjo, zaczynam się już wkurzać! Piszę do was płytę i ostatni list. Napisałeś w numerze 5/2002, że nie ma sposobu na gry w Windows XP. Jednak jest dla niektórych gier. Wystarczy tylko wybrać właściwości pliku uruchamiającego grę. Jednak gdy gra nie chce się zainstalować, wtedy bierzemy właściwości Setup. exe (tak jak w grze INCUBATION).

Taaa... redakcja też się wkurza i informuje, że nie posiada 40 etatów odpisywaczy na e-maile (przychodzi ich dziennie ok. 150) i na odpowiedź czeka się długo, a czasem nawet baardzo dłuugo! Wspaniała metoda, o której piszesz, ma to do siebie, że czasem (a nawet często) nie działa i już – wystarczy posłuchać opinii graczy, próbujących tych i innych sztuczek. A przy okazji, „których” pisze się przez „ó”...



Kiepaśny CLICK!...

Kupuję was od samego początku (tak, tak od wydania próbnego) i w końcu muszę to napisać! Wczoraj kupiłem kolejny numer i... dlaczego macie tak prosty wygląd? Chodzi mi o niektóre tytuły „bajerki”? Czemu ciągle wykorzystujecie to samo? Inna rzecz to czcionka – a może by tak coś bardziej „koolowego”? Dział Internet z różnymi adresami – nieciekawo! Zamiast tych wszystkich stron moglibyście dawać strony czytelników – więcej osób by się ucieszyło! Gdzie podziały się normalne listy? Kolejna rzecz, to komiks i płyta. Clickers zaczyna się robić nudny! Płyta – heh, wiecie, że ostatnio nic z niej nawet się nie instaluje?! Moglibyście dawać zamiast gry różne edytory, strony offline itp. I na koniec – dlaczego tak się zmieniliście pod względem pisania? Kiedyś zapierał się, że nie chcecie na swoich łamach „bełkotu” i emotikonów, bo są one przeznaczone dla Internetu! Dołączam się do grona osób, które uważają, że staracie się kopiować inne pisma (w szczególności CD Action).

Każdy się zmienia i kiedyś dorasta – tak też jest z CLICKIEM! Zmiany są naturalną kolejną rzeczą, a że tobie się nie podobają – no cóż, każdy ma prawo do własnego zdania. Z naszych badań i wielu niezależnych opinii wynika, że szata graficzna CLICKA! jest jedną z lepszych, jeśli chodzi o pisma komputerowe. Poza tym gazeta musi być czytelna – kolorowe szlaczki i wykrecone literki są dobre dla „Misia”. To, co nazywasz takimi samymi elementami, to tzw. „styl pisma i identyfikująca go szata graficzna”. Faktycznie, wiele osób ucieszyłaby recenzja ich strony – zwłaszcza zawierającej napisy „w budowie” lub sygnalizującą przydczytaniu... Nie wiem po co mielibyśmy kopiować CDA (to też piśmo wydawane przez nasze wydawnictwo)?! Na tej samej zasadzie można powiedzieć, że kopiujemy Gazetę Wyborczą, bo też używamy czerwonego koloru na stronach. A w ogóle, to jesteśmy kopią Top Secreta, bo oni też pisali o grach!

Witajcie!

Towarzysz Randall jest w tej chwili w Egipcie i smaży się na słońcu (a niech go wielbłąd kopnie), tak więc w tym numerze odpowiadam ja. Niektórzy twierdzą, że boimy się listów krytycznych, więc w tym numerze będą same listy krytyczne! A co, „I do not fear them”, jak powiedziała Arwena o Nazgulach.

– Frogger

BAUER

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

www.bauer.pl

Dyrektor wydawniczy:

Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:

Jerzy Szulwic, Tomasz Nanyst

Redaguje zespół:

Zielona Żaba (redaktor naczelny)

tel. /0-22/ 517-02-47

Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)

tel. /0-22/ 517-01-94, fax /0-22/ 517-04-68,

Michał Cichy, Jacek Piekara

telefony /0-22/ 517-01-93, 517-04-84

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu)

Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:

Maciej Hajnrich, Artur Kowalski,

Marcin Kulakowski, Marek Lenarcik,

Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński,

Aleksander Winciorek.

Adres do korespondencji:

„CLICK!”, skr. pocztowa 333,

04-026 WARSZAWA

e-mail: click@click.pl

Dział reklamy:

Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata

Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczeko

tel. /0-22/ 517-02-58

Druk:

Donnelley Polish American

Printing Company, Kraków.

Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega

P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione.

ISSN 1509-0558



Regulamin konkursów CLICKA!

- Czytelnicy mogą brać udział w dowolnej liczbie konkursów, ale nie mogą przysłać więcej niż jednego zgłoszenia na osobę w ramach jednego konkursu.
- Osoby nie stosujące się do tej reguły nie biorą udziału w losowaniu nagród z numeru.
- W losowaniu nie biorą udziału zgłoszenia niezawierające czytelnie podanego imienia i nazwiska oraz kompletnego adresu pocztowego uczestnika.
- Adres konkursy@click.pl służy wyłącznie do przysyłania rozwiązań konkursów. Do korespondencji z redakcją służy konto click@click.pl



loga i dzwonki dla ciebie

 dzwonki

GAZEBO
I like Chopin
AA.200163

Killing me softly
AA.200144

Europe
Final Countdown
AA.200100

DEPECHE MODE
People Are People
AA.200114

Elvis Presley
Love Me Tender
AA.200126

Clapton
Layla
AA.200132

Alphaville
Big in Japan
AA.200039

Dont Cry for Me
Argentina
AA.200119

Ulica Sezamkowa
AA.200261

Archiwum X
AA.200302

Grek Zorba
AA.200304

Love Story
AA.200193

Beverly Hills 90210
AA.200012

 AA.102709	 AA.102688	 AA.101444	 AA.102707
 AA.101943	 AA.101959	 AA.101945	 AA.101940
 AA.103634	 AA.101839	 AA.102602	 AA.105172
 AA.100002	 AA.100587	 AA.100868	 AA.101393
 AA.106033	 AA.102838	 AA.102733	 AA.104651
 AA.103066	 AA.103644	 AA.103478	 AA.104413
 AA.103479	 AA.105836	 AA.105421	 AA.104334
 AA.106127	 AA.104284	 AA.105107	 AA.104846
 AA.100740	 AA.100846	 AA.102792	 AA.103611
 AA.100938	 AA.103126	 AA.106060	 AA.101452
 AA.101652	 AA.103114	 AA.106161	 AA.100149
 AA.103965	 AA.100878	 AA.102687	 AA.100230
 AA.101707	 AA.100372	 AA.102012	 AA.101506
 AA.100923	 AA.101030	 AA.100317	 AA.100130
 AA.101516	 AA.101927	 AA.102747	 AA.102734
 AA.100064	 AA.103898	 AA.102847	 AA.102461

Copyright by Phonesat

więcej znajdziecie w internecie
<http://telefony.bravo.pl>

Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści
AA.(numer logo lub dzwonka) pod numer **7149**.

Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7149**
a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką np. AA.105599.601234567.

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.

Koszt to tylko 1zł + VAT. Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.